どっかり鯨 12号

# ALL
# ABOUT
# THE

# 電光超人




黒鮫建武隊

ALL ABOUT THE ★ 電光超人グリッドマン



# ALL ABOUT THE

# 電光超人




## はじめに

黒鮫 建武隊

本書を手にしていただき、ありがとうございます。
昨年（95年）夏に「どっかり鯨11号」として発行いたしました「ALL ABOUT THE ウルトラマンタロウ」が、おかげ様で好評を頂きました。本書はその二番煎じ、もとい二匹目のドジョウ、あ、いやとにかく前号に続く企画として、円谷プロの特撮TV番組『電光超人グリッドマン』を取り上げ、多方向からのアプローチを試みたものです。円谷プロが『恐竜戦隊コセイドン』以来実に十四年ぶりに生み出した、非ウルトラ特撮ヒーローの勇姿を今一度思い起こしていただければ、と思います。個人誌ゆえ、内容的に偏りが見られるかも知れませんが、その点はお許しいただければ幸いです。

なお、作品内及び周辺の情報には可能な限り正確かつ厳密な記載を心がけました一方、そうした情報の解釈につきましては筆者の主観を大幅に持ち込んでおります。予め御了承下さい。

末尾には、前号『ウルトラマンタロウ』の補足記事や、お寄せ頂いた御感想等を掲載したコーナーを設けてあります。そちらもよろしく。それでは、どうぞごゆっくり、お楽しみ下さい。

アクセ〜ス・フラッシュ！

㊟ 『電光超人グリッドマン』はVTRで製作された作品ですので、「撮影」ではなく「収録」が正しい用語かと思われますが、本書ではニュアンス等を考慮して、敢えて「撮影」「新撮」等と表現した箇所もあります。他にも技術用語等に関しては、専門的見地からすれば不正確な記述があると思われますが、御容赦願います。

㊟ 本文中、番組スタッフ及びキャスト等に関して、敬称を略させていただきました。御了承下さい。

# 目　次



㊟　第１～第７章の詳しい目次は、各章の扉を御覧下さい。

---

# 『電光超人グリッドマン』　サブタイトル

1　新世紀ヒーロー誕生！
2　アクセプターの秘密
3　電話パニック危機一髪
4　暴走自動車
5　男の意地の必殺剣！
6　恐怖のメロディ
7　電子レンジ爆発０秒前
8　兄弟の絆
9　悪魔の洗脳作戦
10　危険な贈り物
11　おこづかいは十万円？
12　怪盗マティに御用心！
13　スポーツなんか大嫌い
14　あやつられた時間
15　歪んだターゲット
16　一平、チビる!?
17　孤独なハッカー
18　竜の伝説
19　セクシー婦警ＳＯＳ！
20　地球から色が消える!?
21　処刑!!　夢のヒーロー
22　復活！　恐竜帝王
23　暗殺！　地獄の雷鳴
24　恋！　バイオフラワー
25　決戦！　ヒーローの最期〔前編〕
26　決戦！　ヒーローの最期〔後編〕
27　驚天！　オモチャの反乱
28　神かくし！　ゆかが消えた!!
29　愛犬爆弾計画
30　世界滅亡の日
31　怪獣ママは女子大生
32　人間掃除機の襲撃！
33　もうひとりの武史
34　ボディガード弁慶参上！
35　ぎくっ！　スケバンゆか!?
36　やったぜ！　ベイビィ
37　えっ！　パパが死刑？
38　危うし地球！
39　さらばグリッドマン

1993年４月３日～94年１月８日
ＴＢＳ系　土曜日17：30～18：00放映

# 第１章

# イントロダクション

目次

# 『電光超人グリッドマン』序論

『グリッドマン』には数多くの魅力がある。ヒーロー・怪獣・メカの魅力から始まって、登場人物たちの魅力、各エピソードやシリーズ全体のストーリー的な魅力、その他色々だ。
そういった個別の要素については、第2章以後でじっくり触れる事として、ここでは総体的な美点について、少々まとめておきたい。

## (1) 擬似ホームドラマ性

『電光超人グリッドマン』は特撮ヒーロー番組であるが、同時に「擬似ホームドラマ番組」でもあるというのが、筆者の持論である。
未来世界や宇宙などではなく、現代日本を舞台とし、なおかつ一般家庭や一つの町（桜が丘）を単位として物語が動いていく。だからホームドラマ的だ、と言うことなのであるが、それだけなら別に『グリッドマン』に限らずとも、そんな特撮ヒーロー番組は数多くある。だが『グリッドマン』のホームドラマ性は、特撮ヒーロー番組中では群を抜いている、と言うより質的に全然異なると言っても良いぐらいに徹底しているのだ。しかもそれが又、著しい効果をあげている。
『グリッドマン』のホームドラマ性の基礎を構成する代表的な要素を数点並べると、次のようになると考える。

① 現代日本（東京）を舞台にしている事
② 人物の日常描写がリアルである事
③ VTR製作である事
④ 本編部分のフィクション性が希薄である事

では、これらについて一つずつみていこう。なお、本項で言うところの「リアルだ」「リアリティがある」とは、「科学的リアリティがある」という意味ではなく、「我々の現実の生活感覚に非常に近い、本当らしい」という意味であることを、ご承知頂きたい。

◆

### ① 現代日本（東京）を舞台にしている事

これは前述通りだが、単なる時代設定・地理的設定にとどまらない。ごく少人数の主人公たちを除いた劇中人物は、グリッドマン・カーンデジファー・怪獣や、更に彼らが活動するコンピューターワールド自体の存在を認識していない。よって、殆どの人物は我々と全く変わることのない日常を送っているのである。当然、地球防衛軍のような公的組織も存在しない。登場人物は全て、市井の民である。
全編を通してロケ地が限定されている（第5章参照）ことも見逃せない。お馴染みになった風景と毎週出会うことで視聴者は、桜が丘という町が実在するかのような錯覚を抱くに至るのだ。
人々がグリッドマンを認識する過程も、2・3・17・21・25・26話と丁寧に段階を踏んでおり、世界観を損ねていない。

### ② 人物の日常描写がリアルである事

主人公の翔直人にしてからが、マンガの立ち読みをするわ、学習塾をサボッた事が親にバレて叱られるわ……等々、全くもって普通の中学生である（20ページ参照）。彼に代表されるように、レギュラーの大半は、若干の誇張は見られるものの、大体において視聴者一般と変わる事のない日常を営んでいる。しかも舞台が家庭内に及び、それも翔家・馬場家・井上家と、家族ぐるみで近所付き合いをしている三家庭をレギュラーで登場させている為、相互家庭間（コミュニティ）のやりとりまでが細かく描かれている（一つの家庭内だけがいかに丁寧に描かれようと、隣近所とのつながりがまるで語られないのでは、ホームドラマとしては不自然極まりない。一般家庭を舞台とする特撮ヒーロー番組も、殆ど

の場合、主人公と関わる一家庭しか登場させない)。

三家庭の構成も、全て四人家族。即ち、主人公たちとその家族だけで総計十二人ものレギュラー・セミレギュラーが登場しているのだ。この人数自体が、いかに本作がホームドラマ性に力点を置いて製作されたかの証となろう(「ホームドラマ化著しい」と言われる第2期ウルトラシリーズに登場した坂田家・梅津家・白鳥家・梅田家・美山家は、最高でも三人家族であった)。コンピューターに関する怪事件続きの桜が丘で、コンピューターのパーツ屋が閉店に追い込まれたり、町を見捨てて転居していく住民がいたり(25話)、といった説得力ある細かい描写も再三見られた。

③　VTR製作である事

既存の特撮ヒーロー番組は、僅かな例外を除いてフィルム作品であり、我々は二十数年もの間「特撮ヒーロー＝フィルム作品」という図式を頭に叩き込まれてきた。だから初めて『グリッドマン』本編を目にした時、大半の特撮ファンはこれを特撮ヒーロー物という、自分らの愛するカテゴリーに属する番組だと認められない。頭では理解できても、習性として拒絶してしまう。と言うより「これはむしろ、ホームドラマ番組である」という、より自分の習性に即したカテゴライズを無意識に行ってしまう。なにしろ一般ホームドラマ番組は、ほぼ例外なくVTR作品だから。

本作以前にVTRで製作された僅かな例外、『アンドロメロス』『キャプテンパワー(アメリカ作品)』『電脳警察サイバーコップ』といった作品は、外宇宙や近未来等を舞台としていたため、いかにVTR作品であろうと、ホームドラマ他の一般番組とイメージ的に重なることは無かった。現代東京の御町内や家庭内を舞台にし、放映第1話で最初に起きた事件が「主人公の弟の盲腸」という『グリッドマン』は、映像的にも内容的にもホームドラマに見える、ほぼ初めての特撮ヒーロー番組なのである。

④　本編部分のフィクション性が希薄である事

フィクション性の高いフィルム撮影に対して、VTR収録はリアルでドキュメンタリー向きと言われる。フィクション性の薄い(＝一般のドラマに近い)『グリッドマン』本編には、フィルムよりVTRの方がよく馴染むのだ。

三家庭の家屋や店舗の多くをセットでなくロケ収録した事も、本編のリアリティを映像面から支えた要因だろう。

◆

このようにホームドラマにこだわった本作だが、特撮ヒーロー番組たる本作が擬似ホームドラマたる事に、どんなメリットがあるのだろうか。

筆者は、『グリッドマン』こそが「御町内を守るヒーロー」型ヒーロー物の頂点に立つ作品だと思う。本作が擬似ホームドラマたる意義は、そこにあるのだ。

特撮ヒーロー物、特に等身大ヒーロー物に多いのが、壮大なスケールの設定と、御町内スケールのエピソードとのギャップに苦しむケースである。視聴者の生活感からあまりに遊離した雄大なスケールの話ばかりを何ケ月も続けるのは、TVの一プログラムとして問題がある。予算や技術面から言っても、ウルトラシリーズのような破格な作品以外は、御町内スケールの展開を切り捨てる事は困難だろう。しかし！　地球侵略だの宇宙征服だのといったお題目と、花嫁誘拐作戦やちびっ子スター募集作戦とでは、何をどう言い繕っても調和する道理はないのだ。

『グリッドマン』はその点を実に見事にクリアーしている。怪獣出現の背景を、武史の心の歪みに統一してしまい、彼が人々に復讐を企てる、その具体的な実力行使の手段としての怪獣を毎回登場させているのだ。武史の最初のターゲットは、彼に直接間接に不快な思いをさせた相手＝武史の周囲の人々＝桜が丘の住民や施設、という図式になっている。つまり、各回の怪事件(怪獣の被害)は、桜が丘という御町内で発生するのが必然なのである。更に、直人たちも武史と同じ桜が丘で生活し、武史と同じ中学校

に漲っている所で、そうした怪事件に巻き込まれても当然なのである。正義のヒーローの基地と、悪のアジトが同じ御町内に存在し、悪の刺客が常にその御町内に。これは、写実の特撮ヒーロー番組としては、実にうまい工夫だと言えよう。但し、その御町内の描写が嘘臭くてはお話にならない。ここで、一般ホームドラマにも負けない『グリッドマン』本編のリアリティの真価が発揮されるわけだ。

一般社会の描写のリアルさにおいて、『グリッドマン』は御町内型ヒーロー番組の平均を遥かに抜きん出ていると考える。前述した25話の例（パーツ屋の閉店や住民の転出といった影響）等を見せられると、「他の特撮ヒーロー番組の住民は、こうも毎回、怪事件に巻き込まれて何とも思わないのか？」等という、気にする方がおかしいような（黙認するのが御約束であるような）素朴な疑問を改めて抱いてしまう程だ。三クール目あたりになると、かなりブッ飛んだストーリーが続出するのだが、土台となる世界観がキッチリしているおかげで、番組全体に悪影響が出るような事は全く無かった。

……とは言え、メリットを認めた上でなお「特撮ヒーロー番組でありながらホームドラマ色が濃いこと自体が耐えられない」という方も多い事と思う。実は筆者自体、基本的には同感なので、その気持ちは理解できる。だが、先程も述べたように、『グリッドマン』の御町内・家庭内に関する描写は、特撮ヒーロー番組の標準を大幅に上回っているのである。である以上むしろ、本作をヒーロー番組の枠内で捉えようとする方が不自然なのではないか。ヒーロー物以外の特撮番組に目を向ければ、実は本作程度の描写を行っている作品は幾らでもある。『コメットさん』のような魔法少女路線や『がんばれ　ロボコン』等のキャラクター物の多くは、ヒーロー物など足元に及ばぬしっかりした日常描写を行っている（言ってみればほぼ全編が日常描写なのだから、当然の話だが）。こういう特撮キャラクター番組にヒーロー活劇の要素が加わったのが『グリッドマン』だ、と考えれば良いのだ。特撮ヒーロー番組の大定番たる円谷プロだが、同時に名作の誉れも高い『快獣ブースカ』はじめ、『ぼくら野球探偵団』『アニメちゃん』等といった路線にも実績を残しているし、一般ホームドラマだって製作している。そうした各方面の蓄積の、一つの集大成が『グリッドマン』だと考えても、ひどい誤りではあるまい。この意味で本作のカラーは「円谷プロ創立三〇周年記念番組」にふさわしいものだった、と言えよう。

## (2)　円谷作品群中での位置づけ　～健全な側面の代表作～

ただしホームドラマと言ってもあくまで「擬似」であって、一般ホームドラマに時として見られる陰湿なドラマ展開とは無縁であった。それどころか、数多い円谷プロ作品中でも、健康的な作風という意味では最右翼に位置すると言えよう。重苦しいテーマ表現や救われないラスト、と言った往年の円谷作品群の魅力を期待すると裏切られるが、その分、ファミリー向けヒーロー・アクション番組にふさわしい陽気さ・爽快さ・カッコ良さが溢れている。武史という、「陰気さ」が最大の特徴であるキャラクターを副主人公に配して、なおかつ番組のイメージが「陽気」というのが、『グリッドマン』の本領であろう、と筆者には思われる。

考えてみれば『ウルトラセブン』にしろ『怪奇大作戦』にしろ、重厚なテーマや鋭い社会批判ばかりを見せていたわけではない。これらの作品であっても本筋は爽快さであり、カッコ良さであった筈だ。その意味で、『グリッドマン』は決して既製の円谷作品より格下に扱われる言われは無かろう。ウルトラシリーズを中庸として位置づけた場合、そこからハードな方向に走ったのが例えば『恐怖劇場アンバランス』であり、逆の方向に走ったのが『快獣ブースカ』や『怪獣大奮戦ダイゴロウ対ゴリアス』、そして我が『電光超人グリッドマン』という訳である。

本作のこうした作風は三クールを通して安定し、円谷の長期作品としては極めて珍しく、世界観の変更を見ないまま完結を迎え

ている。悪い意味で突出するエピソードが見られないのである。これは「シリーズ構成」を担った平野靖司・江藤直行の両氏の力によるところでもあろうか。いずれにせよ「ハードな作風はソフトな作風に勝る」という根拠無き前提さえ無視すれば、本作は充分に見応えがある、魅力的なシリーズであること。これについては、第4章で更に明らかにして行きたいと思う。

### (3)　アンバランス・ゾーンの再生

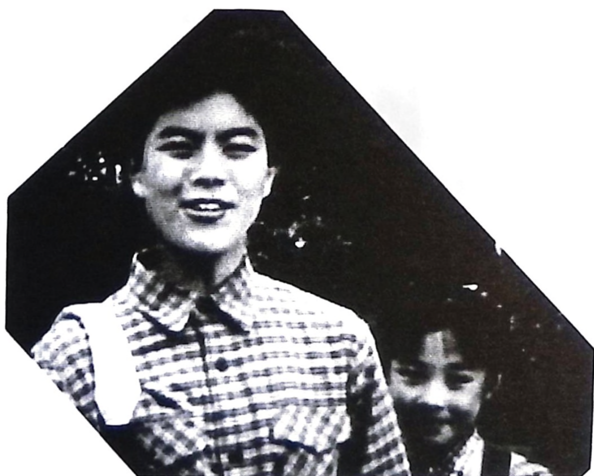
詳しくは(4)で述べるが、『グリッドマン』では本編場面と特撮(怪獣)場面とがカッチリ分けられている。本編部分は現実世界、特撮部分はコンピューターワールドといった具合に、舞台がはっきり分けられているのだ。

普通の特撮番組では、ドラマ部分にも合成カットを挿入する等して両者の融合を図るものだが、本作の場合、ドラマ部分(現実世界の場面)に合成処理が多用されるエピソードは、あまり見られなかった(1・2・32話等、若干の例外はあるが)。

これは本作が『サイバーコップ』よりも予算的に恵まれなかったためかも知れないが、(1)で述べた擬似ホームドラマという本作の性格からして、正解だったと考える。だって一般ホームドラマで合成カットがガンガン飛び出したら、変でしょーが。

こうした、現実世界からの特撮・合成の排除は、「コンピューターパニックをシュミレートする」という本作の指向性にとっても、大きなプラスになっている事を、確認しておきたい。「この一連のコンピューター・システムが暴走すると、こんな影響・混乱が生じる」というのが、『グリッドマン』の基本的な作りである。その本編部分があまりにフィクション然としていては、シュミレーションの面白さが出ないではないか。

今、我々の日常生活は、コンピューターによってかなりの部分を支えられている。我々にとってコンピューターは、もはや空気



と同じくらいの存在だ。目には見えない空気だが、無くなれば誰も生きていられない。同様にコンピューターについても、普段は殆どの人がその存在すら意識していないが、ひとたび何かの異常が起これば、たちまち我々の日常生活は行き詰まってしまう。現代の都市生活は、それ程にモロイものだ。

　登場人物にとって毎回の事件は、「怪獣の被害」としてではなく、あくまで「コンピューター異常」として目に映る。電話や流通の混乱、エアコンや防犯用セキュリティシステムの暴走、エレベーターに閉じ込められる妊婦……等々の事態を、御町内スケールでの身近なアクシデントとして描くのが、本作の基本的スタイルである（御町内を越えた範囲に関して、TVニュース等で軽くフォローする場合もある）。普段の日常描写がリアルであればある程、その「日常」が崩れるという、正に「非日常」の事態の怖さ・緊迫感がよく伝わってくるというものである。だから現実世界の場面には、ヘタなハメコミ合成カット等、挿入しない方が良いのだ。物語の説明に必要な、最低限度の特撮（例・25＋26話で上空に沸き起こる黒雲）だけでOKなのである。

　ただし毎回のパニック描写は、間違っても厳密・正確なシュミレーションでない事を断っておきたい。本作は科学教養番組ならぬ娯楽番組であるから、前述した怖さや緊迫感さえ伝われば良いのであって、その為に必要なある程度のもっともらしさを備えていれば充分なのだ。専門的な厳密さに欠けることをあげつらうのは、無意味である。

　「コンピューターパニックのシュミレート」という基本線は、『グリッドマン』ストーリーの大きな魅力だ。それは我々が普段、盲目的に信頼し切っている日常が崩れるという、正に「非日常」の世界が描かれる事の怖さと面白さだと言える。『ウルトラQ』以来のアンバランス・ゾーンが、コンピューター時代に再生を果たしたのだ。視聴者をアンバランス・ゾーンに引きずりこむに当たって、特撮を駆使した『ウルトラQ』と、特撮を排除した『グリッドマン』。手法は対照的ながら、その目指す方向性は通底していると言える。『グリッドマン』がいかに円谷プロらしい作品であるか、この面からも確信されよう。

### （4）　本編と特撮の分離

　本編部分と特撮（怪獣）部分との融合は、特撮怪獣物では極めて重要な問題である。だが、VTR作品には一つ困難な点がある。フィルム以上にリアルに映るVTR作品では、造形物が正に造形物に見えてしまう事だ。『電脳警察サイバーコップ』を御覧になられていた方は御記憶だろう。屋外シーンで、彼らのビットスーツがどう見ても着ぐるみにしか見えなかった事を。他のヒーローのコスチュームに比べて、ビットスーツだけが妙に軽くチャチに見えた筈だ。要するにこれがVTRのリアルさの弊害である。元が着ぐるみなのだから、（人工照明下ならともかく）太陽光の下でVTRを回せば、本当に着ぐるみに見えるわけだ。どんなにシリアスなストーリーを展開しようとも、これでは造形物が登場した途端に白けてしまう。

　現在放映中の『超光戦士シャンゼリオン』になると、技術の向上かスタッフ・視聴者双方の慣れか、『サイバーコップ』ほど極端なギャップは感じられないように思われる。が、これら二作は、等身大ヒーローだからまだ救われているという事実も無視できない。巨大ヒーローとなると、VTRである事の弊害は、更に大きくなる。巨大ヒーローや巨大怪獣は、設定的にもよりフィクション性の高い（フィルム向きの）存在だし、彼ら造形物の活躍場面は、ほとんど全部が特撮カットとなる（現段階では、VTR特撮は技術的にも、フィルム特撮と匹敵するレベルとは言い難い）。

　だが、と言うべきか、そこで、と言うべきか。『グリッドマン』は、設定段階でこれらの問題を上手に解決した（悪く言えば回避した）。本編と特撮を敢えて分離させたのである。グリッドマンや怪獣、アシストウェポン他全てのミニチュア類が、特撮セットから出てくることは決して無いのだ。それもコンピューターワー

ルドには空も無い（上からも下に向かってビルが建っている）関係上、オープン特撮セットさえ組まれないのである。人工照明、しかもウルトラマン等と異なって「太陽光に見立てて」すらいない（設定上、人工照明だと判っても差し支え無い）ライトだけが光源。光源や明るさを思いのままに操れれば、VTRであろうと造形物をチャチに見せぬことが可能だ。簡単に言えば、かなりのゴマカシが利くのである。

本編場面と特撮場面との融合。これは多くの怪獣物が課題としてきたところだが、本作では「最初から融合させない」という、思い切った発想で設定が為されているわけである。（グリッドマンが屋外で活躍する21話でも、ほとんどのカットに何らかの処理が施されており、純粋な太陽光下ではグリッドマンはほぼ全く映されていない）。

付け加えれば、屋内セットでVTR収録を行った場合、セットの奥行きが感じられにくい（『アンドロメロス』『セブン／地球星人の大地』の惑星の光景を思い起こしてもらいたい）。しかし、コンピューターワールドは元々が密室的なイメージを持つ（だからこそ、パサルートという「通路」でワールド相互をつなげる必要があるのだ）から、狭苦しく感じられても別に困らないのだ。コンピューターワールドという設定自体は特に目新しい物ではないが、VTR作品という本作の特質に対して、かように大きな効用を発揮していると考えられるのであった。

以上は、VTR作品の難点をコンピューターワールドという設定が補ったという話であるが、逆の事も言える。デジタル技術であるVTRだからこそ、コンピューターワールドという電脳空間をもっともらしく描けたと言う点だ。端的かつ、あまり良くない例を挙げると、サンダージェットやドラゴンフォートレスといったものが、ジェットビートルやウルトラホークのように操演で表現されていたらどうだろう。迫力は出たかも知れないが、電脳空間らしさを感じる事ができただろうか（無論、フィルムでも合成は技術的に可能だが、予算や手間の面で大変だから、全カットを合成というわけには行かないだろう）。怪獣の最後が火薬爆発でなくVTR合成処理になっているのも、本質的に「プログラム」である怪獣には、よりふさわしい映像表現だと思う。

筆者は原則として、VTR特撮作品は好まない。『ウルトラマン』の新作は是非とも完全フィルム作品で、と熱望している一人である。だが『グリッドマン』に関しては、VTRである事の意味が本編（ホームドラマに近い内容に合っている）・特撮（コンピューターワールドのもっともらしさを表現できている）の双方から感じとれる。しかも前述した工夫（本編と特撮の分離策や、コンピューターワールドの設定）によって、VTR作品の短所については極力抑えられている事も理解できる。

低予算番組でありながら、話によってはCGを多用（バンクで無く、一回こっきりの使い捨てカットも多い）したり、グリッドビーム等の合成素材をフィルムで撮影している（よって光線技はベタッとした感じを何とか免れている）といった細部も含め、設定・内容と映像表現の調和がとれている事では、近来稀に見る作品だと評価したい。

筆者がフィルム製の特撮番組をいくら熱望しようと、VTRによる作品が今後ますます増えていく事は、免れ得まい。作品数の増加に伴って技術の方は充実していくとして、今述べた「設定・内容と映像表現の調和」、これに関しても『グリッドマン』と同等以上に、力を注いでもらいたいと願っている。

《おわり》

『電光超人グリッドマン』

# 基本用語

『電光超人グリッドマン』の基本設定は、慣れてしまえば特に難解では無いのだが、実際の作品を殆ど見ていない人には、やや把握しにくい事と思う。

そこで、本項では『グリッドマン』全体に関わる基本設定を、用語解説の形式で紹介しよう。これは企画書等に拠った物ではなく、実際の作品を参考に筆者がまとめたものである事を、予めお断りしておく。尚、各エピソードに限定されるべき用語については、各話解説のページをご覧下さい。

## ジャンク（声・嶋方淳子……1・2・4・7話）

本作品の主人公である、翔直人・井上ゆか・馬場一平（本書では彼らを「三人組」と称する）が協力して完成させた、手づくりパソコン。中古パーツの寄せ集めである為、やたらと図体のでかいオンボロ品だが、三人にとってはかけがえの無い宝物だ。馬場家の地下倉庫を三人が改造、そこにジャンクが設置されている。この事はカナ（一平の妹）や大地（直人の弟）さえも知らない、三人だけの秘密だ（5話）。

## 桜が丘

直人たちの住む町。東京都のある市に属する。閑静な新興住宅地だが、魔王カーンデジファーに目をつけられ、異常事態多発地域となってしまった。

## コンピューター・ワールド

コンピュータの中に存在する不思議な世界。と言っても、コンピュータを分解すると別世界が出てくる、というわけではない。コンピュータ・ワールドとは異次元であり、コンピュータを仲介して我々の世界と極めて密接につながっているのだ。言わば我々の世界（「現実世界」と表現される）のコンピュータを司る世界なのである。従って、コンピュータ・ワールドに異変が起きると現実世界のコンピュータに異常が発生する、という関係になっている。

コンピュータ・ワールドには、奇妙な建造物が立ち並んでいる。空からも地上に向けて建物が聳えているのが特徴だ。又、随所にワールドをコントロールするタワーが立っている。

## ハイパーワールド

『ウルトラマン』で言えば「光の国」に当たる、グリッドマンの故郷。我々の宇宙とは異なる世界だ、という説明が為されたのみ（2話）で、その詳細は一切不明だ。魔王カーンデジファーもここに監禁されていたが、脱出して来たのだ。

## ハイパーエージェント

魔王カーンデジファー逮捕の特命を受けて、ハイパーワールドから我々の次元に送り込まれてきた、謎の生命体。我々の次元においては実体の無いエネルギーでしかない為、仮にグリッドマンの姿になっている。

なお、39話のグリッドマンの台詞の中に「ハイパーエージェントを代表して」という表現があるので、ハイパーエージェントは彼以外にも組織的に存在し、様々な次元に送られている、と考えられる。『ウルトラマン』の「宇宙警備隊」のような物だと思えば良いのだろう。

## グリッドマン（岡野弘之、遠藤城利／声・緑川光）

元々は、一平が描いたCGの落書きである。形を持たないハイパーエージェントは、コンピュータ・ワールド内で活動する為に

このＣＧを自分の身体とした。しかし、これだけではまだ映像に過ぎない。そこで彼は、直人に合体を要請した。直人の肉体と心を得て初めて、グリッドマンは戦闘可能となるのだ。
なお、合体時のグリッドマンは、コンピュータ・ワールドに取り込まれた直人と同じ程度の身長しかない。そこで、巨大怪獣と戦う際には、ゆかが作った巨大化プログラムを利用する。
グリッドマンのエネルギーは、ジャンクに連動している。ジャンクがグリッドマンの情報量を処理し切れなくなる等の理由でパワーダウンすると、グリッドマンはコンピュータ・ワールドから消去されてしまう。額のエネルギーランプが、カラータイマーの役割を果たしている。
グリッドマンの声は現実世界に聞こえるが、現実世界の声はグリッドマンに聞こえない為、当初の会話はキーボードを使用して行われた。その後、４話でジャンクに音声入力プログラムが組み込まれ、音声による相互会話が可能になった。
ちなみに「ＧＲＩＤ」とは「三極真空管の一極、又は蓄電池内の格子状金属板」の意である（旺文社「英和中辞典」より）。

## ゲートウェイ

直訳すると「玄関口」。ハイパーワールドから我々の宇宙に出てくる場所を指すと思われる。詳細不明。ハイパーエージェントがここを抜けた時、直人の心が彼に届いたと言う（２話）。

## アクセプター

グリッドマンが直人に与えた変身アイテム。本来ならば「合体アイテム」と呼ぶべきなのだが、６話予告編に付いた玩具プレゼント告知の中で、直人自ら「変身アイテム」と表現している。
金色のボタンを押すとジャンクのモニターにグリッドマンを呼び出すことが出来、青のボタンを押すとグリッドマンと合体できる。合体時の掛声は「アクセス・フラッシュ！」（１・30話のみ掛声無し）。金色ボタンは、劇中ではあまり使用されなかった。
直人は、常にアクセプターを左腕にはめている。その為、左利きでも無いのに、右腕に腕時計をする描写もあった（33話）。合体後、アクセプターはそのままグリッドマンの左腕に移り「グラン・アクセプター」となる（この名称は本編では紹介されない）。グリッドマンの必殺技・グリッドビームやスパークビームは、このグラン・アクセプターから発射されるのだ。

## Ｇコール

グリッドマンが直人を呼び出す時に使われる。アクセプター中央のライトが点滅し、金属音を発するのだ。普段、グリッドマンは全てのコンピュータ・ワールドに目を光らせており、異変が起こるや、Ｇコールで直人を呼び出すのだ。
Ｇコールは直人の操作で止める事が出来ないので、下手な時に鳴り始めると、大変困った状況に陥ってしまう（37話他）。最近のポケベルにあるような振動信号にしておいてくれれば、良かったのにねえ。

## パサルート

現実世界のコンピューターシステムに付き、密接につながるコンピュータ・ワールドが一つ存在する。それらのコンピュータが現実世界においてケーブル等で接続されている場合、相互のコンピュータ・ワールド同志もつながっている。その通路となっているのがパサルートだ。グリッドマンや怪獣は、このパサルートを通って複数のコンピュータ・ワールドを自在に移動する事が出来る。
パサルートは通常は見えず、移動の時にだけ空間に穴が開く形で出現する。

《139ページ下段「基本用語　補足」に続きます》

# グリッドマン出動プロセス

## 1 アクセスフラッシュ

直人はグリッドマンとの合体に際し、アクセプターの青ボタンを押す。1話では単にボタンを押しただけだったが、2話以後はグリッドマンの指示により、「アクセスフラッシュ!」という掛声が用いられるようになった（直人側に合体の意志が無かった30話のみ、掛声なし）。

10話以降、アクセスフラッシュ時に一定のポーズが入るようになり、そのポーズは、次の二種類に大別できる。

【パターンA】

10〜12・15・16・22〜26・31・32・34〜39話の一八本で用いられた、ポピュラーなポーズ。写真は36話。「アクセ〜ス……」と掛声が伸びるのが、このパターンの特徴。

① 左腕を水平に突き出す。右腕は下におろしている。

② 拳を半回転しながら肱を曲げ、顔のそばに持ってくる。つまり、腕をねじるような形になる。「アクセ〜ス……」

③ 左腕を止めた段階で、右腕を左腕に合わせ、右手でアクセプターのボタンを押す。「フラッシュ!」

④ 光に包まれる。



①



②



③



④

【パターンB】
①21・27〜29話の四本のみで用いられたポーズ。写真は話。手首の部分で交差させた両手を、水平に突き出す。この際、左手が右手の上に置かれている。拳は両手とも下を向いている。「アクセス……」
② 右腕で左腕を押し上げるようにして顔のそばに運ぶ。同時に両腕とも半回転させ、両拳は顔の方を向く。この一連の動作が完了した時点で、既に右手がアクセプターのボタンを押している。「フラッシュ！」

◎なお、2〜9・13・14・17〜20・33話の一五本では、特にこれ言ったポーズは見せず、いきなり決めの姿勢（パターンAの③・パターンBの②と同様の姿勢）をとるのみ。 左下に掲載した写真は、3話のものである。

## 2 合体

アクセスフラッシュによって光に包まれた直人は、一瞬にして合体用の服に変わり、モニターの中に吸い込まれて行く。そしてグリッドマンと合体（次ページ写真①〜③）して出動準備完了となる。グリッドマンはパサルートを通って戦場に向かうのだ（写真④〜⑥）。

グリッドマンと直人の合体シーンは1〜8・15・22・25・39話の、計一二本で見られる。その他の回ではアクセスフラッシュの直後、いきなり写真⑤等に飛んでしまう。

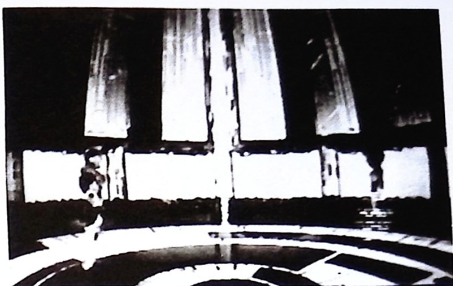
なお、グリッドマンの身体の一部や直人の合体用の服が青い為、本作では合成に際してブルーバックを使用出来ず、グリーンバックを採用している。

①

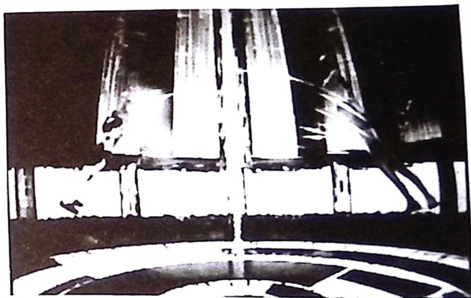



②

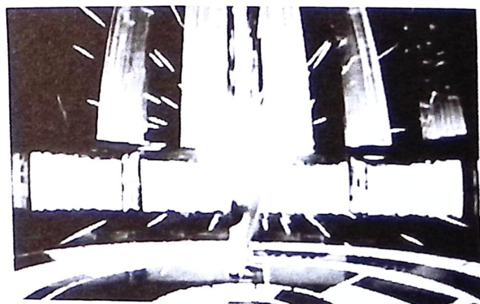


① 直人がコンピュータ・ワールドに取り込まれる。



②（上）グリッドマンと直人が空中を浮遊する。
③（下）　二人の姿が重なり、合体完了。

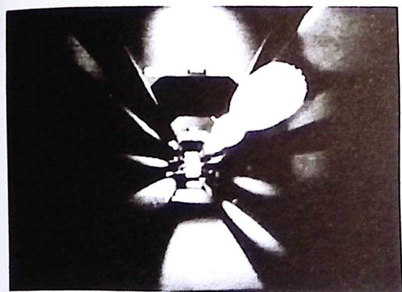




④ パサルートが口を開ける。その中に飛び込むグリッドマン。

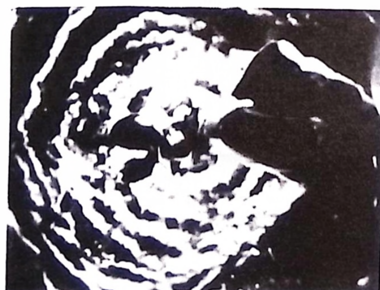



⑤（上）　⑥（下）
光点となってパサルートを高速で移動する（上の写真では、左上の電線に光点が合成されている）。



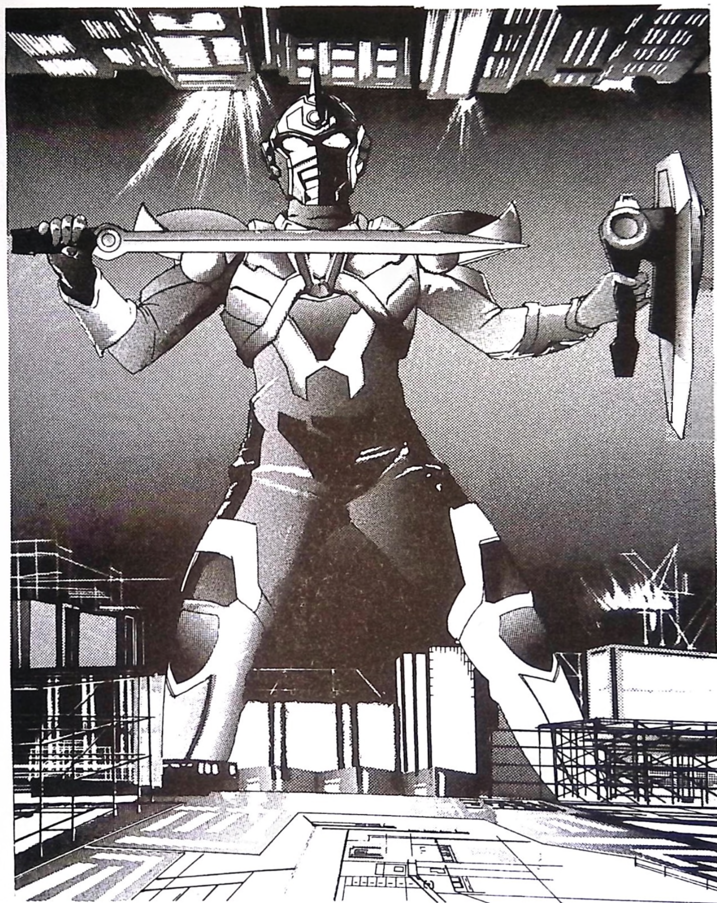
① 

② 

③ 

## 3　巨大化

グリッドマンの基本サイズは、「2　合体」の写真①～③でも判るように、直人とほぼ同じである。そのグリッドマンが怪獣と戦う為には、ゆかが1話で作成した巨大化プログラムを使用するのだ。写真①でグリッドマンが右腕に受けている光こそが、巨大化プログラムのコンピューターワールド内での姿?である。その後、両腕を交差すると同時に巨大化を果たす（写真②～③）。



# 第２章

# 我が街・桜が丘

目次

# 翔直人（小尾昌也）

本編の主人公。全話に登場。14歳（33話が誕生日間近だった）。市立桜が丘中学校2年生。その強い心と勇気をハイパーエージェントに見込まれ、電光超人グリッドマンとして活躍中。変身アイテム・アクセプターを常に左腕にはめている。

陽気で元気な頑張り屋。ちょっと軽いところもあるが、根は真面目な少年だ。自分の非を認めて頭を下げる素直さも持ち合わせている（8話他）。ハンバーグが好きだとか（30話）。

◆

円谷ヒーロー物の主人公には、ハヤタや岩城哲夫のような優等生タイプから、北斗星司・立花ナオキ・新星拳といった猪突猛進の熱血漢タイプまで、様々なタイプが揃っている。だが、意外と見当たらなかったのが「全く普通の人」という主人公だ。そして直人こそその極めて稀な例だと、筆者は考えるのである。

何しろ直人は本当に「普通の」中学生。学習塾をサボる（4・18話）、空き缶を無意識に川に投げ捨てる（10話）、本屋でマンガを立ち読みしてバカ笑いする（20話）等々、数えあげればキリが無い。ハヤタのような優等生タイプで無い事は簡単に御理解いただけたと思うのだが、そうかと言って「アンチ優等生タイプ」等と言うのもそぐわない。特に意図してワルっぽく描いたり、殊更に三枚目を演じさせているわけでもないからだ。本当にどこにでもいる、普通の中学生なのだ。

無論、「普通」に徹し過ぎると変身の前後でギャップを生じてしまうから、やはり、時には変身ヒーロー物の主人公らしい言動も見せないわけにはいかない。だが、そういう描写は極力、抑えられていたように思う。例えば、ハイパーエージェントが直人を合体相手に選んだ理由として「（直人の）強い心と勇気が届いた」と説明しているが（2話）、その「強い心」というのは具体的には「手術中の弟を何とか救いたい」という気持ちなのであって、この時の直人の立場になれば、よほどの事が無い限り誰だってそういう気持ちになるであろう……てなわけで、別に「普通」を逸脱しちゃあいないのであった。しかも、後できっちり、兄弟喧嘩のエピソードも用意しておく（8話）、という念の入れようである。

他にも2・26話で変身を決意する場面、21話で夢の中のグリッドマンを救おうと敵に立ち向かう場面等、要所要所では、言わゆる「カッコイイ」描写もある。グリッドマンであるが故に、その言動が家族に理解されず、辛い思いをした事もある（4・37話）。お気楽なばかりではなく、たまにはそういう場面も無ければ、逆に「普通」に見えなくなってしまうだろう。勉強は苦手だし塾はさぼる、でも勉強する時はします……そういうバランス感覚の良さも直人の、更に『グリッドマン』という番組の長所であると思う。



# 馬場一平（須藤丈士）

全話に登場。14歳。市立桜が丘中学校二年生。
幼な馴染みの直人・ゆかと協力し、手作りパソコン「ジャンク」を完成。ジャンクが馬場家の地下室にある関係上、ジャンクを扱う時間は三人の中でも最も長い。メカの知識と天才的なひらめきで、バリアーシールドはじめ数多くのアシストウェポン全てを発案・製作。グリッドマンを強力にサポートし続けた。
性格的には、陽気で単純。最近、ゆかを異性として意識し始め、出来ることなら彼女を独占したいというのが本音（15話）。しかし、ゆかと直人が急接近していくシリーズ後半になると、時折りイラついたり嫉妬したりして見せるものの（26・33・35話等）、あくまでチームワークを守り、二人にとって大事な存在であり続けた。一方で、元来が惚れっぽい性格の為、ゆか以外の女性に魅かれる事も多く、劇中でも斎藤ルミエ（14話）・ユリ（24話）の二人に想いを寄せ、失恋する様子が描かれた。
「先祖は大阪商人」等と言われる程ガッチリしており、商品を値切るのが得意（4・6・36話）。その適性から考えると将来は、両親が経営する「インテリアショップ彩」を継いで青年実業家……という手もあるのだが、勉強が嫌いなので本人は消極的。芸術家を夢見ている（9話）。特に、直人の叔父で世界的なCGアーチスト・翔大次郎と交流を持った事で、その夢に一歩近づいた、かも（20話）。

◆

『グリッドマン』の主人公三人の男女比が、あの『ウルトラQ』と同じであり、なおかつ男のうち一人が「一平」である点まで共通しているという事を、賢明な読者諸兄は先刻ご承知と思う。更に言うなら、ギャグメーカーの設定やグループ内での役回りまで、戸川一平と馬場一平は、そっくり同じだったりなんかする。
ギャグメーカーという点については、この項目の最後に「ことわざシリーズ」「聞き間違いシリーズ」の一覧を載せておくので、そちらをご参照願いたい。あんまり面白いギャグでも無いが、番組全体に若干のかたさが見られた1クール目には、これでもそれなりの効果はあがっていたように思う（シリーズ後半には、武史やカーンデジファー様もギャグメーカー化してきたため、一平の負担は軽減されていく）。
注目したいのは、三人組の中での役割。戸川一平との共通性、という話から入ると、『ウルトラQ／あけてくれ！』冒頭を思い出して欲しい。一平が淳・由利子に置いてけぼりを食らわされる、あの場面だ。『ウルQ』はレギュラーの心理を深く描き込むというような目的を持たない番組だから、あれはあれだけで終わっているが、そういう部分にもっと注目したのが『グリッドマン』であり馬場一平だ、と思えば良い。
三人相互の意識・思惑が描かれ始めたのは13話や15話であるが、当時はまだ、ゆかの方が直人も一平も同じようにしか捉えていなかったフシがあった。それが26話あたりを境にして、ゆかと直人が急接近していくのである。ざっと挙げても、直人への愛のプログラム（30話）、直人だけへのプレゼント（33話）、こぼしたクレープを拭いてやる（35話）等々。一平ちゃんの心境はいかばかりか。公平に見て、直人が特に一平に優っている、とは思えないのだがねえ。直人はグリッドマンになって頑張っているか知らんが、それを言えば一平だって、随分頑張っているもの。個人の好みの問題とは言え、ゆかちゃん、罪だねえ。
そんな訳で、三クール目突入と前後して、チームの中での一平の精神的立場が、けっこう微妙になっていき、それが『グリッドマン』の新たな楽しみの一つにもなったのである。33話に至っては、直人が貰ったのと同じ腕時計をわざわざ自腹切って買って来る、という、良く言えば健気な、悪く言えばいじましい側面を見せる程だ。ゆか以外の女性に魅かれるエピソードも、三クール目に入ると影を潜める。
面白いことにこの時期の一平、対ゆかに限っては、武史とかな

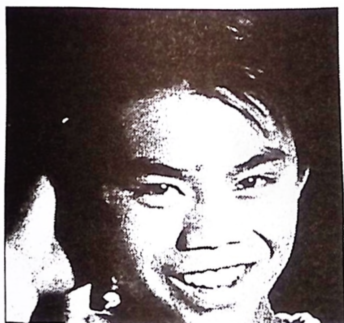
り重なるイメージで描かれている。ゆかからの愛が欲しいのに、それが自分ではなく直人にばかり行ってしまう。一体ナゼ?どうして?……という具合に。しかし、一平には気の毒ながら、筆者はこういう立場に立ってからの一平が、以前よりもっと魅力的に思えるのである。

代表例として38話を挙げてみよう。この話には、本当に一平と武史がイメージ的に重なる場面がある。悪巽の充満する町で、ゆかに防具マスクを差し出す武史。が、彼女は武史の目の前で直人といちゃつく(?)のであった😩

一平「マスクをあげた僕の立場はどーなんの?」
武史「!」
一平「分かってるって、オレもいつも一人ぼっちよ」
武史「分かるもんか。君になんか僕の気持ちが(走り去る)」
一平「(直人・ゆかに)あいつも一人ぼっちなのよ」

一平と武史の「一人ぼっち」の意味の違いも興味深いのだが、ここで注目したいのは、「あいつも一人ぼっち」という言葉。無論、「オレも一人ぼっち」という意味を込めて言っているわけだが、当の(自分を「一人ぼっち」にしている)直人&ゆかに向かってこれを言って、なおかつ恨みにもイヤミにもなっていない、というのが、一平という男の真骨頂であろう。自分自身が今置かれている立場をギャグにする心の余裕を持ち、しかも諦め切っているわけでもないからこそ、この台詞は深刻なものにも、哀れなものにも、陰気なものにもならないのである。一平に有って武史に無いのは、正にこういう気の持ち方なのである。

最終回後、四人組となった彼らの中で唯一、幼な馴染みではない武史は、三人と自分との微妙なズレにつまずく事もあると思う。ゆかへの(今度こそ本当の)愛と、やっと得た友情との間で揺れる事もあるかも知れない。そんな時、一平の存在が彼の力になってくれるように、筆者には思えてならない。同じ事は一平自身に



馬場一平



井上ゆか

も言える。38話までの心理劇の流れは、39話ではほぼ完全に無視されている。しかし、この三角関係には何らの決着もついてはいない。当然、最終回後も色々な展開を迎えるのだろうが、例えどういう経過を辿ろうと、一平が今までの経験で得たものを忘れない限り、まあ何とかなっていくだろう、という気がする。




15話で一平は、ゆかの独占を企てて直人を出し抜こうとした。その為に、もう少しで三人のチームワーク……幼い頃から大事に育ててきた、かけがえの無い友情を壊してしまうところだった。あそこで一平が企てに成功していたら、今、彼女とくっついているのは直人ではなく一平だったかも知れない（ただし、三人組のチームワークという後立てを失ったグリッドマンは、敗退を余儀無くされていたろうけど）。で、現実はと言えば、一平ちゃんは御気の毒な三枚目役。バカである。バカではあるが、何ともステキな大バカ野郎ではないか。15話のあの一平が、イラついたり嫉妬したり、アホな方法で対抗したりと紆余曲折を経ながら、前述した38話の心境にたどりついた。全39話、九ケ月を彼らと共に過ごしたファンならば、きっと誰もが分かってくれると思う。この間で一番「大人になった」のは、直人でも、ゆかでも、武史でもない。我らがヒーロー・一平ちゃんである事を。

◆

**博識だ！** ことわざ・慣用句シリーズ

5話「武士は食わねど高笑い」
5話「腹が減ってはいいクソは出来ぬ」
6話「能ある鷹は爪をかじる」
7話「手と足にぎる」（手に汗にぎる）
10話「ヤブからボケ」
14話「光陰矢ガモの如し」
28話「送りオオアリクイ」
34話「危機いっぱい」

**強引だ！** 聞き間違いシリーズ

12話「解凍マフィン？」（怪盗マティ）
23話「バイトがノロマ？」（バイオテクノロジー）
25話「小便漏れやすいガキになりたい？」（「少年老いやすく学成り難し」）

## 井上ゆか（服部ジュン）

本編のヒロイン。全話に登場。一九七八年六月一三日生まれ、14歳、ふたご座（7・30話）。市立桜が丘中学校2年生。三人組のリーダー格として、チームをまとめる。

　活発な女の子だが勉強も得意。将来はコンピューター・エンジニアを目指しており、それだけに、パソコンに関する知識・技術は三人組の中でも一番。シリーズ後半では、直人に想いを寄せるようになる。

◆

『グリッドマン』のレギュラーの殆どは、ごく普通の人々だ。ギャグも演じれば、ミスや小さな悪事も犯す。誤解もすればケンカもする。

　そんな中で、ゆかは例外に近い存在だと言える。ギャグ・シーンも全然見当たらないし、短所らしい短所も描かれていない。常に正しい完璧少女。女ハヤタとでも言うべきキャラクターなのである。35話『ぎくっ！スケバンゆか』等は、そうでなければ成立しない話だと言えよう（完璧少女が、一転してスケバンになるところが面白いわけだから）。

　まあ、男二人のまとめ役を務める以上、しっかり者でなければ困る。それに、直人・一平・武史の三人が揃って惚れる相手なのだから、あんまりガサツ、粗忽であっても具合が悪い（「蓼食う虫も」と言ったって、三人揃ってガサツ女に惚れてたら不自然でしょーが）。そういう次第で、妙に欠点の無いヒロインが出来あがったということではないか、と思う。直人・一平に比べると、ゆかのプライベートに関する描写や家族の登場が段違いに少ない（井上家中で最多出演の良枝さんは、登場回数八回。翔・馬場両家では最少の彩子さんでも、十五回登場）のも、完璧少女のイメージを守る役割を果たしていたと思う。そういう描写が多くなれば、ある程度崩した部分も見せなければならなくなるものね。

　だが、ゆかは間違っても完璧ではない。いや、それは当然の話だが、そうではなく、完璧だというように描かれていない（別に彼女の粗探しをしたいわけでは無いぞ、念の為）。

　だってさ、チームのまとめ役でありながら、しゃあしゃあと直人とくっ付いちまうんだぜ。それも、一平の目の前で直人にだけ腕時計をプレゼントしたりして（33話）。何てカワイソーな一平くん。

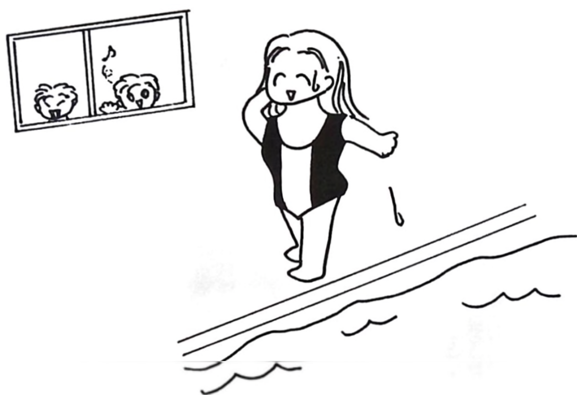
　ゆかのニブさと言うのは、本当に筋金入り。13・15話では直人や一平が自分を異性として意識し始めているのに、ゆかの方は元のまま、彼らを単なる幼な馴染みとしてしか認識していない。だから、彼らが何故、柏木に対抗意識を燃やしているのか（13話）、或いは一平が何故、たまには直人抜きでなんて事を言い出すのか（15話）、全く理解できない。理解できないだけならまだしも、その事で二人に難癖をつけたり説教を垂れたりするのである。こらこら、みんな誰のせいで一喜一憂しているのか、分かっとるんか？

　どうにか直人とくっついたシリーズ後半になっても、ニブさは相変わらず。直人だけでなく一平も自分に惚れているんだ、という自覚が全く無いもんだから、

「どうしてそれ（直人が一平に『ゆかと結婚したい』と言ったこと）で私たち（三人の仲）が終わりなの？」

なんて事を平気で口にするのだ（31話ラスト）。前述した33話の腕時計プレゼント事件にしたって、ゆかが一平の気持ちに気がついていれば、有り得なかったエピソードである。

……まあ、そんな訳で罪深き（？？）彼女であるが、筆者はここで彼女の悪口を言いたい訳では無い。又、そういう悪女的な面が魅力的だと逆説を立てたい訳でも無い。ただ単に（当たり前の話だが）、ゆかは完璧人間として描かれてはいない、と言うだけである。で、実はここが大切なのだ。



　もし、ゆかのような女性が現実に貴方の身近にいたらどうだろう。自分に夢中の男性を何人も（武史もそうだし、ゲストとは言え柏木も勘定に入れ得る）振り回しながら、本人には全く自覚がない……まあ、男からも女からも、あまり好かれるタイプでは無いように思う。但し、ゆかが大人ならば、の話だけどね。

　ゆかは、まだ中学二年生なのだ。これから本格的な思春期に突入しようか、という少女なのだ。年齢的にはやや遅い気がしないでもないが（特にやたらにマセてるカナがいるので、つい比べてしまうぞ）、そんなもの個人差である。カマトトぶっている訳でもなければ、直人たちをいいようにあしらって楽しんでいるのでもない。ただ単に、恋だの愛だのと言う概念を身近に感じるようになったのが、直人たちよりも少し遅れているだけなのだ。ゆかは完璧人間では無いにしろ、そのマイナス部分は罪の無い、思春期入り口の純真少女らしい欠陥であったのだと思う。

　主役連中がティーン、という設定は、円谷作品中でも極めて異例だ（『ぼくら野球探偵団』くらいか。ティーンも多い、ということでは『緊急指令10－4・10－10』もある）。であれば、その特性を活かした作品作りを望むのは自然な感情と言えるだろう。設定的には完璧でありながら、実際には思春期はじめの少女らしい、微笑ましき鈍感さ（？）を備えたゆか。ティーン主役の物語という『グリッドマン』の特質を、最も良く体現したキャラクターだと言って良いだろう。コギャルだのマゴギャルだのと、少女ら自身も周囲もがいびつな成熟競争にうつつを抜かす現代に咲いた、ちょっぴり古風で純真な女のコ。ゆかはやっぱり、円谷ヒロインの伝統をきっちり受け継いでいるのだ。

# 藤堂武史（菅原剛）

全話に登場。市立桜が丘中学校2年生（三人組とはクラスが異なるようだ）。33話の時点で15歳。兄弟は居ない。

心の歪みを魔王カーンデジファーに見込まれ、その言うがままに怪獣を生み出して町を混乱に陥れる。

## ●武史の立腹一覧

『グリッドマン』の真の主役、との呼び声も高い武史君。どのくらい呼び声が高いかと言うと、例えば雑誌「ニュータイプ」でのストーリー紹介は、毎回、彼を主語にして書かれていたぐらいなのだ㊉

さて、このナイスなキャラクターに迫るに当たって、まずは次のリストをご覧いただきたい。各回の事件の大モト、即ち「武史が何故、誰に、怒っているのか？」という一覧である。

1話　井上ゆかにラブレターを渡そうとしたが渡せず、そのことを「彼女が受け取らなかった」と逆恨みする。

2話　学校で何かイヤな事があったらしい（詳細不明）。

3話　「皆は電話でラブコール等をして楽しんでいるのに、自分にかかってくる電話はママからの命令だけ」と、電話に憎悪を抱く。

4話　ECNの番組で、3話の事件の犯人（武史）の事を「バカなハッカー」呼ばわりする細野龍元氏に腹を立てる。

5話　スーパーの前で、商品を満載したカーゴをよけ切れず、衝突。店員や客が自分を笑っているように思える。

6話　前回のバギラの敗退でイライラを募らせていた時、前を通りかかった楽器店から聴こえた美しい音楽が癇にさわり、店内の電子ピアノの鍵盤をメチャクチャに叩く。それを店員に注意され、店員や客の冷たい眼ざしを見て、更に憎悪の念を膨らませる。

7話　スーパーのパン売り場で何かにイライラしていた。ちょうど、直人の為にケーキを焼こうと材料を買いに来た井上ゆかを見かけ、自分でなく直人の為にケーキを焼く彼女に腹を立てる。

8話　三人組が兄弟の話で盛り上がっているのを耳にして、暗い表情。（一人っ子だから妬ましい？）

9話　塾で受けた全国統一模試の結果が下がり（全国57位）、自分より成績の良い人間がいるという事実が許せなくなる。

10話　水道の水がまずくて体質に合わないので、大量にミネラルウォーターを買い込む。（それをヒントにカーンデジファーが作戦を示唆した。）

11話　スーパーで買い物中、子供が武史にぶつかり、プリペイドカードを落とす。武史がカードをすぐに返そうとしない為、子供は母親に泣きつく。その母子の姿に妬しさを覚えたようだ。金さえ渡しておけば自分が幸せだと思っている両親に、怒りを新たにする。

12話　留守中に怪盗マティが自室に潜入、カーンデジファーに撃退される。その記録ビデオを見ていて、マティが警備保障会社の社員である事に気がつき、セキュリティシステムを今回の標的に定める。

13話　ゆかの通うスポーツクラブのインストラクターに、彼女の目前で、自分の貧弱な身体を嘲笑され、スポーツをする人間全体を憎悪する。

14話　目覚まし時計が鳴らずに寝坊。スケジュールが狂った事に立腹し、他人の時間も滅茶苦茶にしようと考える。

15話　ゲームセンターで、一時間以上もゲーム機を独占。他の客に譲ろうとしない為、店員にゲームの電源を切られてしまう。その事に立腹、復讐を企てる。

16話　自転車の無灯火運転を警官に見咎められ、盗難自転車では無いのか、とまで言われて立腹、復讐を企てる。

17話　性格的に自分の同類と思われるシゲル少年が、三人組に親切にされているのを見て、自分に優しくしてくれる人がいない事に激しい怒りを感じたようだ。
18話　恋人にだまされたと誤解したまま死亡した青年のミイラをＥＣＮのテレビで見、彼の怨念・憎悪・恨みを感じとる。
19話　美咲婦警の後を追い回す。それが元で、怪獣のデッサン等をかいたメモが彼女の手に渡り、取り戻そうと画策する。
20話　コンピューターアート展に出展したＣＧアートの自信作を審査員のジロー・ダイに批判されたため、プライドを傷つけられて怒る。そこで、彼のコンピューターのカラーパレットを怪獣に破壊させた。
21話　グリッドマンに処刑される悪夢に悩まされ、他人にも悪夢を見せようと考える。
22話　恐竜の化石発掘に騒ぐ世間が気に入らず、桜が丘大学のデータを勝手に書き換えたりする。
23話　特に無し（今回の目的はグリッドマン暗殺のみ）。
24話　花束を持って井上ゆかにアタックしようとしたが、タイミングが悪く彼女に気づいてさえもらえない。それを「花が役に立たない」と考え、花を愛する人間に腹をたてる。
25話　トラックに撥ねられそうになり、排気ガスを浴びせられる。それがキッカケで公害全体に怒りを抱く。
26話　特に無し（前回の続きなので）。
27話　オモチャの戦車のペイント弾を顔に受け、更に悪びれない態度の子供たちに怒りを覚え、オモチャを狂わせて復讐する。
28話　井上ゆかを自分だけの物にしようと、怪獣を使ってハンディビデオカメラを改造。カメラの中に彼女を閉じ込めてしまう。
29話　道を歩いていて不意に犬に吠えかけられ、驚いて飛びのいた拍子に、後から来ていたソバ屋の自転車と衝突。ソバを頭からかぶってしまう。
30話　町で評判のコンピューター星占い機で恋愛運を占ったところ、ヘビメタ・ファッションで決めれば井上ゆかが迫ってくる、という答え。ところが、実行してみたら迫ってきたのは井上ゆか造と名乗るオカマであった。酷い目にあった武史は占いを恨む。
31話　サッカーをしていた子供たちが、過って武史にボールをぶつけてしまう。しかも、ボールを蹴り返そうとしてぶざまに引っくりかえった様子を笑われた武史は、ボールを反対方向に蹴って立ち去る。（今回は事件と直接には結びついていない。）
32話　道路に捨ててあったガムを踏んでしまい、吐き捨てた男を思わず注意したところ、逆に暴力をふるわれて、その復讐を期す。
33話　自分そっくりの顔を持つタケオが、井上ゆかや人々に愛されるのを見て嫉妬。彼を酷い目にあわせたいと考える。
34話　不良中学生に連日カツアゲされていた武史のボディガードとして、カーンデジファーが過去から武蔵坊弁慶を呼び出す。武史はカーンデジファーの言うままに、弁慶を暴れさせる。
35話　井上ゆかが直人にばかり優しくしているのに嫉妬し、自分に与えられない優しさなど不要、と考える。
36話　コンピューター制御のショッピングビルのセキュリティ・ガードにちょっとイタズラしてやろうとしたが、そのセキュリティが意外にも手ごわかったので、プライドを傷つけられたような気になり、遂に超獣を送り込む。
37話　立ち小便をしていたところを尼崎巡査に見咎められ、法律をふりかざす巡査に腹を立てる。
38・39話　特に無し。

◆

かように全編通じて怒りっぱなしの武史。で、この「怒り」を更に次のように分類してみると、武史というキャラクターの味が見えてくるように、筆者には思われるのである。

① 屈折した心理　：　1・5・6・24・28・36話など
（「など」と付け加えたのは、リストに挙げた以外にも該当する細かい描写があるからです。以下も同じ。）

武史というキャラの要素の中で、最も目につきやすい特徴がコレであろう。要するに「ネクラで変な奴」ということなのだが、その表現具合は中々うまいものだった。

例えば1話。自分がオドオドしていてラブレターを渡し損ねただけなのに、自室で怪獣ギラルスのCGに語りかける時には「あの女（ゆか）が受け取らなかった」というように話がすりかわってしまっている。そして彼女に復讐を企てるのだ。復讐も何も、ゆかは武史に全く何もしていないわけで、これでは逆恨みにすらなっていないのだが、武史の頭の中ではこれできちんと筋が通っているのだろう。つまり自己完結してしまっているわけだ。

5話の例も同じ。カートをよけきれなかったのは自分が鈍いからなのだが、その「自分が悪い」という部分が彼の頭からは抜けてしまう。そして「自分は悪くないのに、周囲の連中は僕を笑った→悪いのは笑ったアイツらだ、復讐してやれ」という形で、見事に筋が通ってしまうのである。そう言えば「僕が悪いんじゃないのに！」という台詞は、全編中で何度も聞かれた（後述）。

客観的に見れば筋の通らない事が、彼の頭では論旨明快・首尾一貫。しかも、自室で一人パソコンに向き合っている武史には、彼の論理展開の歪みを指摘してくる存在がいない。それどころか、カーンデジファーにせよ、ギラルスのCG（1話）にせよ、彼の一人よがりの怒りを煽り立てるばかりだ。実のところ武史本人は、自分の失敗が自分のせいでしかないことに気がついているのかも知れないが、自室では「悪いのは他人だ」という居心地の良い論理に酔っていられるのだから、自分に責任を求めるような不愉快な考えが意識下に封じ込められてしまっても、無理はあるまい。
（なお28話に関しては、各話解説のページを御参照下さい。）



→



左；５話、右；33話。後半ではギャグメーカー色が前面に出される。

②　優しさに対する飢え　…　3・7・8・11・17・33・35話等

『グリッドマン』全編のメインテーマであるところの「友情・信頼・協力の大切さ」からすると、武史の持つキャラクターの中でも最大のウェイトを占めると思われるのが、この面であろう。武史には友人も兄弟もおらず、両親からの愛情にも恵まれず（11話）、とにかく徹底して孤独でい続けるような設定が与えられている。最終回の「僕はずっと一人だったんだ！」という彼の台詞が誇張でも何でも無いことを、彼の姿をずっと見てきた我々は理解する。武史自身、自分が優しさに飢えている事はかなり素直に自覚しており、17・33話等ではそのことを再三、口に出している。これは①で述べた「自分の責任を自覚しない」という彼の思考パターンからするとズレているのだが、それだけ、優しさに対する飢餓意識が強いのだろう、と納得させられるものがある（まあ、はっきり台詞に出さないと年少の視聴者には分かりにくい、という事情があるのだろうが）。

作品のメインテーマに関する件だけに、似たような描写が度々繰り返される。「自分に与えられない優しさならば、奪ってしまえ」という実に武史らしい作戦を描く7・35話、親子兄弟の絆を見せられて不快に思う8・11話、自分に似た人間が三人組と仲良くなる事に嫉妬を覚える17・33話と、同趣向の話が形を変えて何度も出てくるのだ。こうした執拗な積み重ねが、「友情の大切さ」などという陳腐極まりないメインテーマに生命を与えた、と見ることができよう。

③　社会批判の視点　…　10・13・25・32話

円谷作品お得意の社会風刺・社会批判精神は『グリッドマン』にも見られるのだが、その面に関しては正直言って、他作品ほど強烈な印象を残すには至っていない。あまりにも表面的な描き方に終始し、単なる御説教と化している場合が多いのだ。やれ「川を汚さないようにしましょう（10話）」、やれ「道にガムやゴミを捨てないようにしましょう（32話）」等々。

ただしそれは、エピソード全体の完成度・印象という意味においてであって、武史のキャラクターに厚みを与えた、という意味では、決して失敗では無かった。円谷及びその亜流作品（『シルバー仮面』等）においては、悪役の宇宙人・怪獣等が言葉・行為によって現代社会の短所や矛盾を表面化させる、という手法が常套手段となっている。その点は本作でも同じだが、次のような独自の特徴があると思う。

1　悪役がレギュラーである

円谷作品の場合、批判の主体たる悪役が一回きりのゲストである事が多いが、本作ではレギュラー。従って「常に社会を批判的に見ている存在」というキャラクター性を得る事になる。

2　悪役が特定個人である

前項を補完する要素。同じレギュラー悪であっても『ミラーマン』のインベーダーや『ウルトラマンA』のヤプール等、集団と個々とが不分明な連中とは異なる。インベーダーやヤプールは、ある回では批判主体であっても別の回では単なる侵略者になってしまう。武史は違う。特定個人である為に、インベーダー等よりもキャラクター性が遥かに固定されており、エピソード単位での違いが、彼の印象自体までを揺るがす事は、なかなか無いのだ。

3　悪役の片割れが人間である

武史自身が、批判の対象たる「愚かな人間ども」の一員であり、同じ共同体の中で生きている筈の人間である。それが、得体の知れない異次元人であるカーンデジファーを前に、毎回のように人間の醜さを説明してみせる。今の武史にとっては、人間よりもカーンデジファーの方がよほど仲間意識をかきたてて

くれる存在なのだ。人間社会の一員であり、人間の優しさを求めながら、人間社会から拒否される武史の孤独感・自分を他人とは異なる「天才」と位置づけたがるナルシスト的な面などを、強く印象づけている。

以上の点から、『グリッドマン』の中に散見される社会風刺エピソードが、武史というキャラクターの確立に大きく貢献してくれている事がわかるであろう。

最初に述べたように、武史は『グリッドマン』中での一方の主役である。単なる悪い奴、例えばショッカー首領などでは、いかに存在感があろうと「一方の主役」にはなれない。悪い事を考えてヒーローにやられるだけでは主役にはなれないのだ。存在感のみならず「ある意味ではもっともである」とか「完全に敗北するばかりではない」などと言ったエピソードが無ければダメだ。環境汚染や、それに対する人々の意識の低さ、或いは金銭万能の考え方の醜さ（11話）等を苦々しく感じる武史の感性は、それはそれで健全で純粋（悪く言えば過度に神経質であって、そこが又武史らしい）。又、ガム捨て男をビビらせて満足気に去る32話ラストは、怪獣こそ倒されたものの「武史の勝利」を印象づける。この手のエピソードの集積が、武史を「一方の主役」たらしめるに重要な働きをしている事が、おわかりいただけただろうか。

なお、社会風刺ではないものの、ある程度は「武史が怒るのも無理はない」と同情できる、という中間的なエピソードも16・27話等いくつか挙げられる。特に無礼な子供に対しては、武史もそれなりに強気に出る事があり（10・27・31話等）、年少の視聴者にとっては「怖い人」という印象もあったのかも知れない……と考えると、ちょっと笑えるけどね😐

④　ギャグメーカー　…　29・30話他、多数

前掲リスト中での該当例こそ29・30話くらいと少ないが、特にシリーズ中盤以降は、決定的にギャグメーカー化している。ゆかにラブレターを渡そうとして勢い余ってゴミ箱に突っ込んでしまう24話、変質者のような格好でうろつく28話、弁慶が本物と知って引っ繰り返る34話等々。武史がひどい目にあう際の「ひぃ〜」と言う悲鳴（後述）も、妙にマンガチックでおかしい。

頭は良いがニブくて人付き合いの下手な武史。こういうキャラが主役に近い立場で毎週出てくると、作品イメージがかなり深刻で陰湿なものになってしまう。そんな彼を、思い切って誇張された劇画的なギャグメーカーにしてしまうことで、一定の歯止めとしての効果はあったと思う。

◆

以上ザッと概観しただけでも、作品内で武史が果たした役割の多様さ・重要性を理解していただけた事と思う。彼が直人以上に主役であった事が、筆者には確信できる所以である。

◆

## ●ゆかへのラブレター一覧

1話　学校の廊下で渡そうとして果たせず、握りつぶす。
3話　ゆかが（自転車で軽く）武史に衝突した直後、謝ってから走り去る彼女を見送る場面で、新しいラブレターを手にしている。
7話　スーパーで偶然ゆかを見かけ慌てて渡そうとしたが、ゆかが他人にケーキを焼こうとしているのに気がつき、渡せず。
24話　花束に挟んで渡そうとするが、果たせず。
39話　ゆか・直人・一平の友情を得た武史は、ポケットに入れておいたラブレターを取り出し、さばさばした表情で破り捨てる。

◆

　武史が井上ゆかに惚れている、という設定は、前項の②でとりあげた「優しさに対する飢え」を描いた話、具体的には7・17・33・35話のようなストーリーを自然に見せるという機能を果している。「友達が欲しい」と言うより「恋人が欲しい」と言う表現の方が自然でしょ？

　武史は本当は友達でも何でも、とにかく自分を認め、必要とし、心を通わせてくれる相手が欲しかっただけだ。1話の「僕なんて居なくても、誰も気にしないんだ」という台詞、これこそ正に、誰かに自分の存在を気にして欲しい、という気持ちを明らかにしている言葉ではないか。「僕は天才だ」と頻繁に口に出す（後述）のも、他人が認めてくれないから、自分で自分の価値を認めるしかないという事情が働いているのだ。

　そんなわけで、武史が欲しがっていたのは友達・仲間であって、必ずしも恋人ではない。三人組の友情を得られた39話ラスト時点で彼がラブレターを破り捨てているのが、何よりの証明であろう。

　もう一つ、ゆかに惚れているのにラブレターを渡せないという描写が、「そんなに友人が欲しいなら、自分から行動を起こせば良いじゃないか」という疑問を抱かせずに済んでいる、という働きも見落とせないだろう。ラブレターを渡そうとしている以上、少なくとも「行動を起こしたい」という意志は感じられるわけだから。ついでに言えば、ラブレター一つ満足に渡せない、という点が、対人関係に不器用で苦手な武史像を強く印象づける、という効果も見落とせない（人前での行動が苦手という描写は、ゆか相手以外でも散見される。例えば、たかがコンテストの申し込みに緊張しまくる20話冒頭など）。

◆

　ところで、気になるラブレターの中身に関してだが、24話での武史の独り言、

　「ゆかさん、君の可憐さはカトレアのようで、唇はバラのようだ。もっともどんな花でも、君の美しさの前では霞んで見える。ああ、僕はもう、我慢できない。ゆかさん、君が好きだ、大好きだ」

という奴だが、シナリオではこの直後のト書きで、「ラブレターを心の中で読み直している武史」とあることから、こういう文面であることが判明した。ゆかが貰ったらのけぞりそうな、何とも言い難いラブレターであるが、少なくとも明白にラブレターだ、という点で、「ガランの絵」よりはマシであろう（分かる人だけ分かって下さい）。

## ● 武史の口癖

### ① 僕が悪いんじゃないのに！

5話　「僕が悪いんじゃないのに！」
　（スーパーの前でカートをよけ切れず衝突。店員や客に嘲笑されたように感じて。）





25話　「僕が悪いんじゃないのに！」
（横断歩道を周囲を確認せずに渡り、あやうくトラックに轢かれそうになる。その運転手に怒鳴られ、排気ガスを吹きかけられて）

29話　「僕が悪いんじゃないのに！」
（道を歩いていて不意に犬に吠えかけられ、驚いて飛びのいた拍子に、後から来ていたソバ屋の自転車と衝突。ソバ屋に怒鳴られて。）

32話　「僕は注意しただけなのに。どうして僕があんな目にあわなきゃいけないんだ。」
（ガム捨て男に暴力をふるわれた後、自室で。）

37話　「僕は悪くない！」
（公園で立ち小便をしていたのを尼崎に咎められ、氏名や学校名を尋ねられたのに対して、こう言いながら尼崎の自転車を倒して逃げて行く。）

39話　「いじめる。みんな僕をいじめるんだ。僕は何も悪いことしてないのに。」
（一平に「お前のせいで、どれだけ人が迷惑を被ったと思ってるんだー」と責められて。）

## ② 僕は天才だ！

9話　「僕は天才なんだ。僕が常に一番でなくてはいけないんだ。僕の頭の良さに叶う奴らなんていない筈なのに！」
（独り言。模擬試験の成績が下がった事に憤って。）

14話　「僕のような天才には、一秒一秒が貴重なのに。」
（独り言。寝過ごした事に腹を立てて。）

31話　「なに、この天才に向かって。」
（子供にアカンベーをされて。）

32話　「科学の進歩だと？　どれだけ進歩したか、この天才が見てやる。」
（独り言。掃除機の実演販売を見かけて。）

36話　「この天才・藤堂武史様が、そのセキュリティガードを破壊してやる。」
（独り言。テレビのMAPPS桜が丘紹介の中で、ここのセキュリティガードにはハッカーは侵入できない、というコメントに対抗意識を燃やした。）

同　「天才のぼくをバカにしたら、タダでは済まさないぞ」
（ところがハッカー行為がうまくいかずにイラついて、独り言。）

37話　「僕は天才だ！」
（公園で立ち小便していたのを尼崎に咎められ、「法律を破るもんはみんな逮捕やみんな罪人や。お前かてそうや」と言われたのに対して、こう答える。）

38話　「僕ってやっぱり、天才さ」
（自信作のスカボーンによる作戦をカーンデジファーに説明した時に。）

同　「僕こそ天才・藤堂武史が、魔王カーンデジファー様の頭脳だったんだ」
（三人組にこう説明する。そのカーンデジファーに捨てられたばかりだと言うのに、妙に自慢気。「僕こそ」は「僕こと」の間違いと思われる。）

## ③ ひぃ〜

28話　ゆかの着替えを覗いている最中、犬に吠えられて落下。その時、犬の排泄物に手をついてしまい、「ひい」。
29話　ソバ屋の自転車と衝突、ソバまみれになって「ひい」。
30話　井上ゆか造にせまられて「ひい」。
32話　ガム捨て男に注意し、逆に暴力をふるわれて「ひい〜」。
38話　三人組の目前でカーンデジファーの名を口走り、直人・一平に「はっきり答えろ！」と問い詰められ「ひい〜」。
同　武史のパソコンの電源を切ろうとする一平に、腕ずくで協力を強制され「ひい〜」。








左；ヘビメタでかためた武史だったが……、
右；あわれ、井上ゆか造の餌食に（30話）

以上、三種類の口癖の効用は、全て前述した通りなので繰り返さないが、これらの口癖がシリーズ後半に集中していることは注目されるべきだろう。武史が単なる悪役から、キャラクターとして面白い存在へと変わっていった様子が伺われるようだ。

## ●武史と三人組との接触

武史が一方的に三人組（特に井上ゆか）を眺めている、というのが彼らの基本的構図なのだが、直接の接触はどの程度描かれているのであろうか？　先のラブレター関連とダブらない範囲で、その流れを追ってみよう。

1話　ラブレター一覧参照。この時点で、ゆかは武史を全く知らなかったようだ。

3話　ラブレター一覧参照。この時点でもまだ、ゆかは武史を認識していない。

13話　ゆかと柏木がスポーツクラブに帰る途中、武史とバッタリ出くわす。「友だち？」と尋ねる柏木に、ゆかは「学校は同じ」と答える。つまり、そのレベルの認識。

21話　三人組はじめ、町の人々が見させられている悪夢の中に、武史が出てくる。しかし、武史は女王様が使うような羽根マスクをしていたためもあって、三人はそれが誰なのか、全然思い当たらなかった。

28話　ゆかをビデオカメラ内に閉じ込めてしまう。ゆかは、武史の声を聞いても、その声の主が誰だか分からない。

31話　尼崎巡査に頼んでカーンデジファー様入りのフロッピー・ディスクを探してもらっていた武史が、三人組と出会う。しかし、探している物が物なので、次のような顚末に。

一平「どうしたんだい？」
武史「う、うるさい」
尼崎「キミたちも手伝ってくれないか？どうやら落し物を

したらしいんだが」
直人「うるさいなんて言われて手伝う気になれないよ」
一平「そうだそうだ、行こうぜ」（立ち去る三人）
ゆか「あの性格じゃ友達も出来ないわよねえ」
一平「どんな大人になるんだか、怖えーぜ」

33話①
タケオと出会った三人、誰かに似ていると気がつく。
直人「わかった！　いつもコンプレ着てる、前髪の、コレ（手で髪が垂れている様子を示す）だろ？」
一平「ああ、あのジメジメしたナメクジ野郎か」
ゆか「でも、全然イメージ違うって」

33話②
四人がバスケットボールをやっている最中、タケオの投げたボールが、物陰にいた武史にブツかる。タケオは謝るが、被害意識の強い武史は、怒りをとかない。
ゆか「タケオ君だって悪気があったわけじゃないんだから、許してあげたら？」
武史「ゆかさんまで、ゆかさんまでこいつの肩を持つのか。僕はもうズタズタだ！　ワーッ（走り去る）」
一平「……何だあいつ」

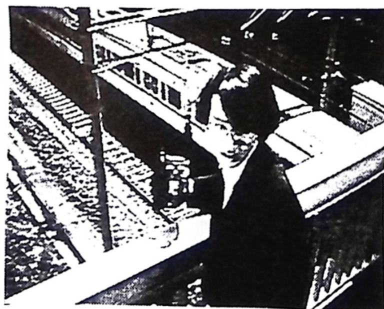
38話
悪臭に充ちた町中で、武史がゆかに防具マスクをプレゼントする。
以下、38・39話は三人組と武史との接触が話のメインになるので、ここには書き切れない。割愛させて頂きます。

◆

そんなわけで、31・33話にしてようやく、直接の会話がなされ、三人組が武史の存在を認識し始める。この二本のおかげで最終回では、武史にとってはかなり不幸な出会い方だよね。ゆかの方から初めて声をかけて貰った記念すべき第一声が、33話②だもの。
かわいそう。



↑　洗脳光線を浴びせられる武史。↑
（56ページ参照）



# サブレギュラー 全出演一覧

| | | 翔宗一郎 | 翔道子 | 翔大地 | 馬場寛司 | 馬場彩子 | 馬場カナ | 井上英世 | 井上良枝 | 井上良仁 | 小金村巡査 | 尼崎巡査 | 桑田ひとみ | 原キャスタ | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 新世紀ヒーロー誕生！ | ○ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | 1 |
| 2 | アクセプターの秘密 | － | － | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | 2 |
| 3 | 電話パニック危機一髪！ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | ○ | － | ○ | － | 3 |
| 4 | 暴走自動車 | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | ○ | － | ○ | － | 4 |
| 5 | 男の意地の必殺剣！ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | － | ○ | － | 5 |
| 6 | 恐怖のメロディ | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | ○ | － | － | － | 6 |
| 7 | 電子レンジ爆発０秒前 | － | － | △ | － | － | － | ○ | － | ○ | － | － | － | － | 7 |
| 8 | 兄弟の絆 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | △ | ○ | － | － | － | 8 |
| 9 | 悪魔の洗脳作戦 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | 9 |
| 10 | 危険な贈り物 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | ○ | － | ○ | － | 10 |
| 11 | おこづかいは10万円 | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | ○ | － | － | － | 11 |
| 12 | 怪盗マティに御用心！ | － | － | － | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | 12 |
| 13 | スポーツなんか大嫌い | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | 13 |
| 14 | あやつられた時間 | － | － | － | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | 14 |
| 15 | 歪んだターゲット | － | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | ○ | － | － | － | 15 |
| 16 | 一平、チビる!? | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | － | － | － | ○ | － | ○ | － | 16 |
| 17 | 孤独なハッカー | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | 17 |
| 18 | 竜の伝説 | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | 18 |
| 19 | セクシー婦警ＳＯＳ！ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | ○ | － | － | － | 19 |
| 20 | 地球から色が消える?! | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | 20 |
| 21 | 処刑!!夢のヒーロー | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | ○ | － | － | － | － | 21 |
| 22 | 復活！恐竜帝王 | － | － | ○ | － | － | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | 22 |
| 23 | 暗殺！地獄の雷鳴 | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | － | － | － | － | － | － | － | 23 |
| 24 | 恋！バイオフラワー | － | － | － | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | － | 24 |
| 25 | 決戦！ヒーローの最期〔前編〕 | － | － | △ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | ○ | － | － | － | 25 |
| 26 | 決戦！ヒーローの最期〔後編〕 | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | ○ | － | ○ | － | 26 |
| 27 | 驚天！オモチャの反乱 | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | ○ | ○ | － | 27 |
| 28 | 神かくし！ゆかが消えた!! | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | ○ | ○ | － | － | － | － | 28 |
| 29 | 愛犬爆弾計画 | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | － | ○ | ○ | － | 29 |
| 30 | 世界滅亡の日 | ○ | ○ | ○ | － | － | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | 30 |
| 31 | 怪獣ママは女子大生 | － | － | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | ○ | － | － | 31 |
| 32 | 人間掃除機の襲撃！ | － | － | － | ○ | ○ | ○ | － | ○ | － | － | ○ | － | － | 32 |
| 33 | もうひとりの武史 | － | － | － | － | － | － | － | － | － | － | ○ | － | － | 33 |
| 34 | ボディガード弁慶参上！ | － | － | ○ | － | － | ○ | － | － | － | － | ○ | － | － | 34 |
| 35 | ぎくっ！スケバンゆか?? | － | ○ | ○ | － | － | － | － | ○ | － | － | ○ | － | － | 35 |
| 36 | やったぜ！ベイビィ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | － | － | － | － | ○ | 36 |
| 37 | えっ！パパが死刑？ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | － | 37 |
| 38 | 危うし地球！ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | － | － | － | － | ○ | － | ○ | 38 |
| 39 | さらばグリッドマン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | － | ○ | ○ | － | ○ | － | ○ | 39 |

【凡例】○；出演　　　　　　　　　　△；出演　　　（クレジットなし）
×；出演せず（クレジットあり）　－；出演せず（クレジットなし）

# 翔宗一郎（エド山口）

1・3〜6・8〜11・13・16・18〜21・23・26〜30・36〜39話の計二三本に登場した、直人の父さん。41歳（37話にて誕生日を迎えるので、その時点で42歳になった筈だ）。学生時代はミュージシャンに憧れ、ロック同好会の人気者。日本のビートルズを夢見ていたと言う。道子と知り合ったきっかけも、学園祭のコンサートだった（6・30話）。

現在はECNテレビ営業部次長。三人組のお父さん中、唯一のサラリーマンだ。退職金を前借りしてマイホームを建て、ローンの支払いに追われる毎日（27・30話）。接待ゴルフ（4・18話）等で、休日も忙しい。たまの休みには家の掃除をさせられるし……（6・11話）。なおECNの項（52ページ）も御参照下さい。

演じるエド山口氏は、現在『激走戦隊カーレンジャー』の社長役で活躍中。

◆

翔家は、親二人＋息子二人という構成なのだが、実際にはむしろ一対三に近い家族である。宗一郎が息子たち側についてしまうケースが、かなり多いのだ。父親と言うより息子（特に大地）と対等の友人に近い印象がけっこう強い（勿論、「大人らしい側面」「父親らしい側面」も多く描かれてはいるのだが）。大地と一緒に小遣い値上げ要求運動を起こしてみたり（11話）、道子さんの犬恐怖症の理由をバラしてしまったり（29話）等々。そんでもって、その度に道子さんに「パパッ⊗」と怒られる訳である。

友人に近い感覚で息子に接しようという教育方針を持つ父親も少なくはないだろうが、翔家の場合、直人でも未だ中学生。大地に至っては8歳なのだから、意図的な教育方針だとすると、やや時期尚早の感無しとしない。これはおそらく、宗一郎の地なのだ





ろうと思う。随分と肩の凝らない父親稼業ではあるが、視聴者たる子供たちにとっては、ある意味で理想的な父親像と言えるかも知れない。更に言えば、若々しい。外見的にメチャクチャ若く見える訳では無いのだが（失礼）、息子たちと同レベルということで精神的な若さを感じるのだ。この点も、主対象視聴者にとっては馴染み易いだろう（低学年の児童や幼児にとって41歳と言えば、自分の父親より年上という場合が多いだろう。だから、宗一郎が年より少し若いくらいの方が、自分自身の父親とシンクロさせ易いと思うのだ）。

　この宗一郎のキャラクターがよく活かされたのは、グリッドマンと関わるエピソードだろう。まず21話では、グリッドマンが活躍した夢の話題の時に、「何がヒーローよ。ほら、みんな早くしないと遅刻するわよ」かなんか常識的な事を言っている道子さんを横目に

「あのさ、ママには内緒だけどさ、実はパパも思ってるんだ。あのグリッドマンていうのはさ、超カッコイイよな（決めポーズ！）」

これですもの。大地と同レベルでグリッドマン・ファンになっている訳だ。普段から大地や直人と対等にやっている宗一郎だからこそ、この台詞は自然なのさ。そして、このエピソードの延長線上にあるのが、グリッドマン（VSベノラ最終決戦）を応援する26話。グリッドマンのピンチに

「どうしたんだ、グリッドマン！」

「いかん、やられっぱなしだ」

とリキの入った声援。そして見事にキンググリッドマンが勝利すると

「いやあ、しかしカッコイイなあ」それを受けて道子さんも

「本当、ホレボレしちゃうわ」

てなわけで、道子さんまでが夫や大地・カナに引っ張られる形で夢中になってしまうのだ（もっとも、ベノラのせいで今自分たちが苦しんでいるんだから、夢中になって当然なのだが）。

　『グリッドマン』において、怪獣だグリッドマンだと言う台詞を喋るのは、ごく一部の人物に限定されている。グリッドマン・カーンデジファー・三人組と武史……この六人だけ。後の人々はレギュラー・ゲスト・エキストラの別なく、ほとんどが日常的な芝居のみを担当しているのだ（2・3・17・31話のごく一部に例外があるが）。それが、この26話と最終回だけは、街中の人々の見守る中での戦いを描いている。普通なら浮きそうである。いや、浮くどころか、一歩間違うとそれまでの世界観をブチ壊しかねない。ところが、この際に人々の代表として宗一郎が出てきた事で、実に自然にグリッドマンを応援するムードが出来てしまうのだ。視聴者がそのムードを、素直に受け止めることが出来るのだ。21話が伏線の役割を果たし、宗一郎ならグリッドマンを「自分たちのヒーロー」として受け入れるだろう、と思えるからである。無論、大地やカナだって同じだが、大人が受け入れた方が、より説得力あるでしょうが。

　そんな訳で、グリッドマンが自然に「我らがヒーロー」になりおおせ得たのは、宗一郎のキャラクターあってのもの、というように考えられなくもない、というお話でした。

# 翔道子（一柳みる）

1・3〜6・8〜11・13・15・16・18〜21・23・26〜30・35〜39話の計二五本に登場した、直人の母さん。専業主婦。39歳。結婚後すでに十五年以上が経過している（37話）。二人の息子と、子供みたいな夫の世話で毎日大忙しの模様。

独身時代、宗一郎とのデート中に野良犬にお尻を噛まれた事があり、それ以来、犬が大の苦手（29話）。35話ではゴロマキングのツッパリ光線を浴びて「女王様」に大変身！

◆

星の数ほどもある特撮ヒーロー番組の中でも、『グリッドマン』ほど一般ホームドラマ番組に近い雰囲気を持ち合わせた作品は例を見ないのではないか、と言うのが筆者の持論である。それについて色々な根拠を説明することは可能だし、この本のあちこちで書く筈だが、そう感じた一番最初のキッカケは、実は単純な事なのだ。そのキッカケは二つあって、まず一つは、VTR作品であること。だって一般ホームドラマ番組って、ほぼ百パーセント、VTR作品だからね。逆にVTR製の特撮ヒーロー番組、となると、この時点では『アンドロメロス』『電脳警察サイバーコップ』くらいしか前例が無かった。だから1話を初めて見た時は、ホームドラマに見える特撮ヒーロー番組、というものに丸っきり免疫が無く「おいおい、こりゃヒーロー物だろ？」という素朴な面食らい方をしてしまった訳（断っておくが単に面食らっただけで、ホームドラマがイヤだとか悪いとかいうのではないぞ）。

で、もう一つのキッカケが、道子さん。と言うか、一柳さん。1話の割と最初の方で、彼女の出番を初めて見た時、「うわ、こりゃ本当にホームドラマだわ」と強烈に刷りこまれたのである。別にたいしたシーンでは無かったのだが。

私はホームドラマに詳しいわけでは無いので、この人が一般のホームドラマにどのくらい出ているのかいないのか全然知らないのだが、とにかくこの人の演技・台詞回しは、実に実にホームドラマ風。これは演技の上手、下手とは関係なく、少なくともこの人は舞台出身では無いと思うし、劇場映画（＝フィルム）よりもVTR慣れしている女優さんだと見た。特撮ファン、特に往年の東宝・円谷特撮ファンは、東宝をはじめとした映画会社の俳優さんの演技というものに馴れている。そういう演技とは明らかに異質なのだ。

しかも彼女の役柄が、本当に普通のお母さんだから尚更である。事件が起きていない平和な日常描写というのは、たいていどんなヒーロー番組にでも付き物だが、『グリッドマン』の日常描写というのは、彼女の存在に代表されるように、正にホームドラマしてるんですな（極論しちまえば、一般ホームドラマの中でどんな深刻な事態が描かれていようが、それをヒーロー番組の視点で捉えれば「平和な日常」よ）。だから、その「日常」の説得力が並で無いのだ。そして『グリッドマン』世界の非日常部分を担っているグリッドマンやカーンデジファー様・怪獣等に対し、その並でない日常部分を司る代表が道子さんだと思われるわけ（宗一郎はやや誇張した演技が多く、「普通」度で道子さんに一歩譲る。馬場・井上夫妻は更に道子さんに近いが、前述した一柳さんの持つ雰囲気と出番の多さで、代表は道子さん）。そんなわけで、ママさんの功績は、かなり大であろう。

その道子さんが、「ねえねえねえ、これでもう、妙な事件に悩む事も無いわよ！」と喜ぶ最終回が、筆者には忘れ難い。この台詞については各話解説の項（142ページ）でも触れるが、日常世界を代表する道子さんが「もう妙な事件（＝非日常的事件）が起きない」と言うことによって、本当に、本当に平和が戻ってきたのだと視聴者が実感できたのだと思う。

この感覚は、多くの特撮番組に無いものだ。地球を守る××隊の面々であるとか、金ピカのメタリックスーツに身を固めたスーパーヒーローであるとかが「地球は守られた、平和が戻ってきた」と繰り返しても、彼ら自身はあくまで、その「平和」を前提とは



していない存在である。敵の存在・戦闘状況を前提として、初めて存在意義を持つ連中だ（例え設定的にはそうでなくとも、事実として彼らが最もその能力や魅力を発揮できるのが、「平和」という条件下でない点では同じ）。グリッドマンもそうだ。だからハイパーワールドに帰って行ったのである。

だが道子さんは、もともと「平和」「日常」を代表するキャラである。彼女は、その条件下でこそ本領を発揮できるのだ（当然、宗一郎たちも同じく）。「平和」「日常」こそが、ホームドラマから抜け出してきたような道子さんにはふさわしいのだ。我々の向こう三軒両隣に住んでいそうな普通のママさんが「もう妙な事件が起きない」と喜ぶ。これほど共有しやすい「平和が戻った喜び」を見せてくれたキャラクターが、特撮ヒーロー番組が、そこらに転がっているであろうか。ママさんエライ！

# 翔大地（岩岡真裕）

1～11・13・15・16・18～23・25～31・34～39話の計三一本に登場した、直人の弟。この出演本数は、三人組や武史と言った全話出演組を除くと最多である。ただし7・25話においては、出演クレジットからは何故か外されている。8歳。

一平の妹・カナに惚れており、しばしばアタックするものの、中々思いは届かない。ハンバーグが好物らしい（8話）。

全話出演組を除くレギュラー中では最も早くグリッドマンと怪獣を目撃（2話）した人物であり、3・21・25話ではグリッドマンに関して人々に説明を行なう役目を担った。

◆

全レギュラー中最年少、且つ男の子である大地は、主な視聴者たる男児を代表するキャラクターだと思って差し支え無いだろう。よくある「作品世界と視聴者との橋渡しキャラ」、『ウルトラマン』のホシノ君のようなものだ。『グリッドマン』には科特隊のような特殊組織は存在せず、レギュラー全員が市井の人々だから、我々にとっては全員が橋渡しキャラのようなものだが、幼い視聴者にとってはそういう訳にはいかない。我々から見れば子供でしかない直人や一平も、彼ら年少の視聴者からすれば限りなく大人に近い訳だから、もう少し自分たちに近い年齢のキャラが居るか居ないかでは、それなりに違うだろう。

3話で保冷車に閉じ込められてしまったり、18話でミイラに追いかけ回されたり、27話で誘拐されたり、と災難続きの大地。これがいちいち、子供に身近な恐怖なんだよね。「暗い場所に閉じ込められる」「オバケ（ミイラ）や人さらいが襲ってくる」……ね？　子供にとっては実に怖いシチュエーションであり、と同時にドキドキの冒険でもありますわな。それを変身ヒーローならぬ自分と同じくらいの年齢（設定は8歳だが、周囲が全員年長者である為、もっと幼く見える）の子供が、自分に代わって体験するわけだから、こりゃハラハラするわ。更に、人に先駆けてグリッ

ドマンや怪獣を目撃したり（2話）、夢の中でグリッドマンと握手する（21話）等といった役回りが他のメンバーではなく大地に与えられている意味も、「大地＝幼い視聴者の代表」と捉える事によって、必然であったと認識できる訳である。

大地やカナの存在によって、我々は直人・一平の「兄」としての側面を見ることが出来る。前述したように、我々成人からすれば直人も一平も子供でしかないから、例えば大地が居なかったら、我々は直人を子供としてしか認識できなかっただろう。そうなると、ヒーローとしては現行以上に頼りなく見えたに違いない。この点で、大地・カナの存在は我々にとっても無意味では無かったのだ（同じく子供をヒーロー役に据えた『小さなスーパーマン　ガンバロン』でも、チーコという、主役の妹分的なキャラクターがレギュラー登場していた）。



---

## ● 採録・大地の日記（7話より）

ビデオとめまくり

5月12日（水）
　きのうカナちゃんとデートしました。
と言っても、学校から家に帰ってくる
間のことですが、カナちゃんはぼくのこと
が好きみたいです。ぼくもカナちゃんの
ことが好きです。ぼくにはほかにも好きな
女の子がいます。同じクラスのアヤちゃんと
リエもすきです。でもカナちゃんの方が
好きです。カナちゃんとデートしたあと、
おなかがすいたので、おやつを（※判読不能）
プリンがれいぞうこにあるのでお兄
ちゃんの分も食べてやろうと思いました。

5月13日（木）
　お兄ちゃんとおかずのとりあいになって
けんかをしてしまいました。
ぼくのハンバーグをよこどりしたのです。
お兄ちゃんはバカです。頭にきたので
お兄ちゃんの目玉やきをうばいました。
お兄ちゃんはバカです。けんかをしてたら
ママにおこられました。悪いのはお兄ちゃんの
方です。ぼくの方がハンサムだし頭も
いいのです。お兄ちゃんはバカです。
たんそくです。

⇨ 基本的に原文通り。レイアウトもなるべく原文に合わせた。ただし（※判読不能）と表記した以外の箇所も判読しづらく、若干の間違いはあるかも。
⇨ 劇中で直人が音読したのは、12日分の最初の二行半（「間のことです」まで）。なお、7話の放映日は5月15日（土）。
⇨ 「カナちゃんはぼくのことが好きみたいです」とは……どこからそういう判断が出てくるんだ大地😓　13日のケンカの光景は、目に浮かんでくるようだ（5話の朝食場面でもパンと牛乳の奪い合いがあったもんねえ）。

# 馬場家の人々

## 馬場寛司（片岡五郎）

一平の父ちゃん。2・3・5・8〜10・12〜14・16・21・23〜25・31・32・38・39話の計一八本に登場した（1話でもクレジットされてはいるが、実際には出演していない）。

40歳。「インテリア・スペース彩（あや）」を経営する。奥さんの名前を店名にしているところを見ると、かなりの愛妻家か？　まあ、カカア天下、という気もしないでもないが。

◆

『グリッドマン』という作品は生活に密着した擬似ホームドラマであり、その描き方もかなりリアルなのだが、但し全体的にはスマートにまとめた印象が強い。パソコンだのCGだのが大きなファクターとなる基本設定上、自然とそうなるのかも知れない。舞台となる桜が丘が、山の手イメージの濃い新興住宅地であることも、その要因と言えよう。

この馬場家にしても、一平のキャラクターや、両親を演じている役者さんの雰囲気からすると、魚屋さんか八百屋さんあたりの方がハマりそうなのだが、そこにインテリアショップを持って来るあたりの感覚が、いかにも『グリッドマン』らしい。店舗の外見も実にシャレているし（これは実在の店舗を利用したロケ撮影であるが）。

そのインテリアショップ「彩」の御主人・寛司さん。この店舗は自宅と一体化しており、寛司さん夫妻は自宅即ち仕事場という境遇である。ま、自営業では一般的なスタイルだ。

この事は、パニック描写の際に意外な効果をあげている。武史の標的が特定個人・団体・施設等ではなく世間一般である場合、当然、街じゅうに影響が出なければならない。ECNテレビの臨時ニュースもそうしたパニック描写手段の一つではあるが、単にキャスターが「街に混乱が広がっています」というだけでは物足りない。そこで、馬場夫妻、特に寛司さんが重宝されるのだ。14話の時間パニック・24話のリフラン騒動・31話のいたずら電話騒動・38話の悪臭騒ぎ等々、「彩」は何度も怪事件に振り回された。翔宗一郎氏の勤務時間中の描写が少なく、従って、職場で事件に巻き込まれるエピソードも少なかった事を考えれば、その意味はより明確になろう。

街の片隅で真面目に働いている人々。三人組の親御さんたちは、その代表である。その一人たる寛司さんが、仕事中にパニックに引き込まれる事で、世間一般の人々が同様の目にあっていることが、説明されなくとも実感できてしまうのだ。時間の進行が極端に早まる中をフラフラになりながら仕事を続ける14話、電話の混乱が原因で客に怒鳴りこまれ当惑する31話など、不器用ながらも真摯な人柄が顔にも出ている寛司さんだけに、パニックの珍妙さや深刻さが、よく伝わってくるのである。

怪盗マティに侵入された12話や掃除機に吸い込まれた32話等も含め、シリーズ通じて災難続きだったにも関わらず、笑顔を忘れなかった寛司さん。最終回でのグリッドマン勝利に際し「母ちゃん、泣くなよ」なんて言っていたが、嬉し泣きしたい気持ちは、彼も同じだっただろうな。

## 馬場彩子（都賀有子）

2・3・5・8〜10・12・14・21・24・25・31・32・37〜39話の計一六本に登場した、一平の母ちゃん（1話でもクレジットされてはいるが、実際には出演していない）。38歳。寛司を助けて「インテリア・スペース彩」を切り回す。

◆

読者諸兄と同様、筆者だって「誰が何話と何話の合計何本に出た」等と全て頭に入っているわけではない。この本を作る為にビ

デオチェックをして書いているわけだ。で、その作業を通して気がつくことも多い。彩子さんにしても改めて調べてみて、「え、合計一六本？　たった三分の一しか出てなかったの？」と、ちと驚いた次第である（この一六本という数、翔家＋馬場家の中では一番少ないのだ）。しかも、話数が少ないだけではない。各エピソード内での出番も一シーンとか二シーンとかいうケースがけっこう多いのだ（2・3・8〜10・24・31・37・38話等）。更に加えて、寛司さんと一緒に出てくるシーンが圧倒的に多く（夫妻のうち、寛司さんのみ出演したエピソードが三本あるのに対し、彩子さんのみの出演は37話だけ）、故に台詞の半分は夫に譲ってしまっている。

以上のデータからすれば、彩子さんは影の薄い脇役キャラだった筈である。だが、『グリッドマン』を一通り御覧になった方の中で、彼女を「影の薄い脇役キャラ」だ、と認識しておられる方は少ないのではないかと思う。

その理由を考えるに、彩子さんが特に目立った（殆ど唯一の）エピソードが、5話という、かなり早い段階に用意されている事を見逃せないと思う。「我が子を思う母は強し」というお話だ。流通ストップでパニックに陥ったスーパーで、空腹の一平の為に彼の好物のホットドッグの材料を必死に確保するという母心が、シナリオより若干薄味ではあるものの（79ページ）、それなりによく描かれていた。優しいと言うより、はっきり言って甘やかしているように見えるのだが、これがベタベタ過保護型の「ママ」ではなく、男勝りとまでは言わぬもののサッパリした気質の「母ちゃん」こと彩子さんだからこそ、気持ち良く見られるのだ。

彩子さんにしろ寛司さんにしろ、さほど複雑なキャラクターとして描かれていないし、役者さんの雰囲気そのままの役、と言っては多少失礼かも知れないが、パッと見てわかりやすい役柄である事は確かだと思う。一平の両親という設定とも見事にマッチしており、キャスティングの成功例であろう。そういう、わかりやすいキャラクターだけに、作品の初期段階で一度しっかり描いてしまえば充分、視聴者の記憶に刻みこまれるのだ。翔家の面々よりも少ない出番しか与えられていないにも関わらず、対等に近い印象を残しているのは、それが為ではないかと考える。

ところで店の名前「彩」だが、これはロケ撮影に使用された店舗自体が、元々そういう店名なのである（157ページ）。だから、「彩子」というネーミングは、それに合わせて後から付けられたのではないかと推測できるのだが、うまく考えたと思う。店名を妻の名前からとった、という事だけでも、馬場夫妻のオシドリぶりが分かろうと言うものではないか。



# 馬場カナ（中武佳奈子）

1〜3・5・6・8〜14・16・18・21〜23・25・26・29〜32・34・39話の計二五本に登場した、一平の妹。10歳だが、子供っぽい一平とは対照的にマセており、「私は後で苦労したくないからダイエット。娘盛りを無駄にしたくないから（8話）」「シャンプーも出来ないなんて、地獄だわ（10話）」「中学生って、まだ子供ね（10話）」等と、数々の小生意気な台詞を残す。

兄妹関係でも、一平曰く「カナの方が（オレより）強いからケンカになんねえよ（8話）」だそうだ。事実、カナは一平について「悪い頭が余計悪くなるかもよ（9話）」「北京原人（12話）」「足りないのはお兄ちゃんの頭じゃない？（23話）」と言いたい放題。18話では直人と一緒に塾をさぼったことを暴露してしまう等、実にいい性格をしている☺

翔大地は彼女に惚れてしばしばアタックしてくるが、カナ本人は二つ年下の大地をまるで眼中に置いておらず、一方的に貢がせるばかり（11・25話）。それもその筈、実はカナは直人に気があるのだ。5話では直人の為にホットケーキを焼き（大地は毒見役である）、30話ではカーンデジファーにそそのかされ、直人を奪おうと井上ゆかに金属バットで襲いかかった程だ。



まず、カナの年齢について。10歳という設定は、三人組（14歳）と大地（8歳）の間ということになる。年齢以上にマセた子だから、これより高い年齢設定だと、三人組の中に食い込んでしまいかねない。そうなると、直人・ゆかとの三角関係も冗談事では済まなくなってしまう。逆に、設定年齢よりも幼いイメージの大地とこれ以上の差がついたら、大地の相手役にはならなくなってしまう（詳しくは大地の項を御参照願いたいが、幼い視聴者にとって大地は、自分たちとの橋渡し役だと思う。その大地に対等に近い相手が居るかどうかは、けっこう大きな違いになる筈だ）。

……てなわけで、彼女の年齢設定は妥当だったと考える次第だが（思いっきり結果論だな☺）、その年齢だけでカナを見誤ってはならない。彼女はたかが10歳の子供ではあるが、筆者はカナを、ゆかに多少譲るくらいの本作のヒロインと位置づけているのだ。

コギャルとかマゴギャルとかいう言葉は『グリッドマン』の放映前後に流行り出したように記憶しているのだが、さしずめカナはヒマゴギャルであろう。小学生のうちから年下の大地に貢がせるあたり、将来が楽しみだ？　ゆかが「いかにも円谷ヒロイン」という感じの優等生タイプだけに、こういう今風の女の子を別に用意しておいた事は正解だったと思う。ゆかだけだと、作品世界がちょっと嘘っぽく見えてしまうような気がするからだ。しかしながら、あくまでも小学生の女の子であるから、悪い意味で生意気な印象も無い。「娘盛りを無駄にしたくないからダイエット」だの「シャンプーも出来ないなんて地獄だわ」だのと言ったカナらしい台詞を耳にしても、（ブラウン管の内外を問わず）大人は苦笑させられるのみで、ムッとしたりはしない。このへんがカナというキャラクターの強みでもあろう。

直人・ゆか・一平の三角関係は、最終回を迎えても完全には決しなかった（今のところ直人・ゆかがくっついているが、カップルと呼ぶまでには至っていないように思える。一平もアキラメの境地とまではいかないようだし）。同様に、直人に対するカナ、カナに対する大地という各々の思いにも、特に決着は与えられていない。最終回後も、当分は今の状態が続くのかも知れないし、何らかの決着がついたり自然消滅したりするのかも知れないが、まあ、これからも五人（最終回後は武史も加わるんだろうから六人か）揃って、元気で頑張ってやっていくのであろう。カナや大地がジャンクをいじる日も、いずれはやって来るだろう。なんて事が、『グリッドマン』ファンには容易に想像できるのである。一平に対しては妹、直人に対しては思いを寄せ、大地からは寄せられ、ゆかとはライバルといった具合に、四人全員と独特の関係を結んでいるカナは、そんな事まで想像させてくれる、ユニークなキャラクターなのである。

（カナの写真は9ページに）

# 井上英世（伴直弥）

1・5・7・12・13話に登場した、ゆかのパパ。44歳。

井上病院の院長。同病院は外科・整形外科・内科・小児科を擁している。井上氏の医者としての行動は、1話で翔大地の盲腸の手術を行ったことと、12話で息子の良仁が倒れた原因について脳震盪と仮診断した二件があげられる。

◆

『人造人間キカイダー』をはじめ『イナズマン』『忍者キャプター』『バトルフィーバーJ』等でヒーローを演じ続けた伴直弥氏の円谷作品初レギュラーが、この『グリッドマン』だ。特撮物に馴染みが深い出演者が少ない本作だけに、特撮ファンとしては伴氏のレギュラー出演が嬉しい。

劇中でも1・5話では二枚目で通しており、ギャグメーカー色の強い直人や一平の父親とは、また異なる印象を残してくれた。7話では「ケーキを焼く」という娘の言葉に喜んだところ、それが自分のためでは無いと聞かされて気になる、という役回り。まだ子供のつもりでいた娘がいつの間にか思春期に……という父親の心境を、短い登場場面でうまく見せている。

以上の1・5・7話では、嘗てのヒーローのイメージを損なわない役柄であったが、反面、影の薄さも否定できない（5・7話は共に一シーンのみの出演である）。これに対し後半の12・13話では、若干だがコミカルがかった演技を見せるようになっていた（怪盗マティを逮捕しようとする小金村を必死で制止する12話、狂ったトレーニングマシンに振り回されながら「呼吸困難、筋肉疲労、血圧上昇、心臓停止の可能性があ～」と症状名をまくしたてる13話）。「お、だいぶ『グリッドマン』キャラらしくなってきたなあ♥」等と喜んで（?）いた筆者としては、ここでの番組降板は、かなり無念であった。

結果から言えば井上氏はチョイ役だったのだが、彼の降板の影響は決して小さくないように思う。「せっかく伴直弥氏を起用しておきながら、たった五回の出演とは寂しすぎる」という感情的影響は言うに及ぶまいが、それだけではない。翔家や馬場家に比して、井上家に「家族」としての印象が希薄である事も、井上氏の出番の少なさと降板に因るところ大であろう（家族四人が揃うのは12話だけなのだ）。ホームコメディの要素を持つ本作においては、これはけっこう無視し得ない事だと思う。

せめて最終回、グリッドマンを応援する群衆の中に井上氏がいてくれていたら。それだけでもこの辺の印象はかなり変わるような気がするのだが……どうも円谷作品には、そういう点で何故か気が利かない傾向、あるんだよね。



## 井上良枝（三谷侑未）

1・5・12・21・28・32・35・39話の計八本に登場した、ゆかのママ。これでも井上家では、ゆかに続いて出演本数の多い人なのである。

医者の夫や秀才の息子、娘に恵まれ、おっとりしたタイプの人。息子の良仁に対して妙に丁寧な言葉遣いをする等、少々変わったところも見られる。

◆

それなりに出た回数の多い良枝さんだけど、改めて考えると、強烈なインパクトには欠けるかな？　という気がする。5・21・39話などは、他の多くのレギュラーと一緒に出たため「お母さんたちの中の一人」くらいの印象にしかなっていないし、35話はドライヤーを捨てるだけの役回り。

比較的出番が多いのは12・28話で、この二本での慌てぶりは、普段がおっとりしているだけに印象に残る。脳震盪（と分かってはいないけど、とにかく頭を撃った）良仁を思わず揺さぶってしまう12話なんか、あんた本当に医者の女房か？　と突っ込みを入れたくなってしまうし。でもまあ、息子の負傷とか娘の失踪とかの際に親が慌てるのは当然なんであって、キャラクター性云々という問題では無かろう。

そういう訳で今一つインパクトの弱い良枝さんだが、その中で記憶に残る台詞と言えば、これですかね。32話で掃除機に吸い込まれた良枝さんたち、セールスマンから「自動パック処理機能がある為、そのうち空気が抜かれる」と聞かされて……

彩子「どうしてそんな装置付けたのよ！」

セールスマン「えーっ、そりゃ使われる人の事を考えて」

良枝「吸い込まれた人たちの事は考えなかったの？」

考えますか、そんなもん😑　こういう妙にズレた台詞がけっこう似合うんだよね、この人。

## 井上良仁（新井昌和）

7・8・12・21・28・39話に登場した、ゆかの兄。東大医学部目指して二浪中の、自称「炎の受験生（21話）」。ゆかによると、「東大さえ狙わなければ、どこの医学部だって入れる（7話）」という程、学力優秀。妹の失踪にも平然としていたり（28話）、カーンデジファーが現実世界に出ようとしているのを「地球外生物とのファースト・コンタクトですか、わくわく」等とわくわくする（39話）という具合で、常人には理解し難い神経の持主である。又キャベツを生のまま丸かじりするという奇癖を持つ（7・8・21話）。本人の言では、なんでも「ビタミンCが脳細胞を刺激して、（勉強の）能率が上がる」んだそうだ。

なお、8話はイメージ的に一カット映っただけであり、オープニングクレジットからも外されているが、その一カットが新撮映像であることをかんがみて、登場本数に含めたい。それを含めても計六本という登場回数に終わったが、受験生なんだからあまりプラプラしていられないもの、仕方ないよね。

◆

良仁は、家としての井上家を救った！

先述した通り、ゆかの父・英世氏は13話を最後に番組から姿を消してしまう。仮に良仁が登場しなかったら、井上家は（画面上では）母子家庭化してしまうところであった。いや、母子家庭に問題があるわけでは勿論ない。それ以前に、画面上に出ないだけで父親が居る（それも自宅に隣接した病院内で勤務している）事に変わりはないのだから、そんなに気にする事はないのかも知れない。だが、たまに母親が顔を見せるだけ、というのでは家族や家庭が極めて強調されている翔・馬場両家に比べると、かなり印象が違ってしまう。もっと言うと、この両家よりむしろ藤堂家に近い印象になってしまうやも知れぬ。それはちとマズイ。その意味で、良仁の存在は意外に重要なのだ。

初登場が7話と言うのはレギュラー中では遅い方だが、とにか

く一クール目のうちに、言葉を換えれば英世氏の出演中にレギュラー入りした事も良かった。もし初登場が英世氏の降板後であったら、それこそ完全に代役キャラという見方をされてしまっただろうし（それも伴直弥氏の代役だぜ、マニアの目が怖い）、第一、共演が一度も無いのでは家族らしさが出ないではないか。二人とも出演回数が五回くらいなのに共演が二回あるのは、この際大切だ。又、良枝さんとの共演も四回ある（と言うより、8話以外は全て両親どちらかとの共演なのだ）。この母子の掛け合いが又、なかなかマヌケで面白い。特に12話ね。

二浪中でありながら悲壮感のカケラもなく、井上家の中では貴重なギャグメーカーを務めるあたり、『グリッドマン』の世界観をよく現したキャラクターだと言えよう。こういう脇役に注目するのも、TVドラマのお楽しみの一つだぞ。



↑ これが8話のイメージ・カット。 ↑

藤堂家の人々

## 武史の両親（森富士夫・山本孝代）

33話の回想場面のみに登場。ただし顔はほとんど映らない。この回想場面では、武史（幼児）をお濠から引き離しているような役回りであった。父親は武史が折った紙ヒコーキを踏みつけにするような人物である。

33話以外では、両親の話題はほとんど触れられない。辛うじて3話で母親から武史に何かを指示する電話が入った（母親の声は視聴者には聞こえない）事と、11話に武史の「パパもママも、お金さえ渡しておけば僕が幸せだと思っているんだ」という台詞があるのみである。

◆

以上が劇中での描写全てであるが、ここからわかることは両親共に存命で、経済的に裕福である事（まあ、あんな豪邸に住んでいるもんな。武史が次々とパソコン関連商品を買い揃えられるのも当然だ）ぐらい。後は、不自然なくらいに登場しないことから推して、「両親共に留守」が常態であるような職業等に就いているのだろうと考えられる。

いずれにせよ、武史が孤独であるからこそカーンデジファー様が「友だちになってくれた（38話より）」という状況が成り立つわけで、彼が打ち解けて話せる両親が存在しては具合が悪い。そんなわけで、翔家・馬場家・井上家とは打って変わって、必要最低限以上の描写を一切無くしてしまったのだろう。

この事は更に武史自身の生活感を著しく欠如させ、彼と三人組との明確な差別化の一助ともなっている。又、金銭だけ与えて豪邸に放ったらかし、という両親のやり方が、武史の人格形成にいかなる影響を与えているか、とは誰でも考えつくことであろう。即ち「映像上での両親不在」が、武史の性格設定のバックアップをも担っているわけである。この処理は大正解だったわけだ。



（左）　武史の両親（33話より）。二人の全身が映るのは、全話中でもこの一瞬だけだ。
（下）　同じく33話より、幼児時代の武史。ＯＰクレジットでは「チビ武史」。



## お清（安田洋子）

33話の回想場面にのみ登場。武史が「婆や」と呼ぶところから、藤堂家の使用人だったたと見てよかろう。武史は、自分を愛してくれた唯一の人物として、お清を記憶しているようだ。詳細は定かではないが、この回想はどうやら、彼女が解雇される前後の時点の記憶らしい。

なお、武史が実質的に一人であの邸宅で生活しているとは考えにくいので、現在でも他の使用人が存在すると見るべきだろう。ただし、画面には一切登場しない。



## 小金村巡査（小松正一）

3〜6・8・10〜12・15・16・19・25・26話の計十三本に登場した、桜が丘署所属のお巡りさん。直人達は彼を「小金持ち」と呼んで親しんでいる（6話では大地が「小銭村」と呼んでいた）。

常に自転車で活動する、陽気な張り切り屋。事件の際にはかなりオーバーなアクションを披露する事が多い。そのためギャグメーカーとしてしか見ていない視聴者もいるかも知れないが、公平に見て、勇気と決断力に富む有能な警察官である。その主な功績を挙げると、

11話　爆発寸前のレジスターを見て、即座にその危険性を察知。レジを抱いて走り、空き地で爆発させて被害を未然に防ぐ。

12話　十三件の住居不法侵入を犯した石川五介容疑者（怪盗マティ）を逮捕。

16話　拳銃を所持する兇悪脱獄囚・鬼丸信三容疑者に単身挑み、一平の協力を得て見事これを逮捕。一躍、町の英雄となる。

といった具合である。

## 尼崎巡査（五森大輔）

小金村巡査に代わって赴任してきたお巡りさん。計二クール出演の小金村巡査が十三本登場であるのに対して、第三クールのみの出演でありながら、27・29・31〜35・37〜39話の計十本に登場。強い印象を残した。

その名の通り大阪出身。前任者以上に若く明るい警官だ。直人





たちは「口が先」と呼んでいる。

初登場の27話で、いきなり誘拐犯を逮捕。33話でも、ゆかの鞄を引ったくった男を、タケオの協力を得て逮捕する等の活躍を示した。だが、必ずしも完璧な聖人と言うわけではなく、パトロール中にジュースの空き缶を塀の上に捨てたり（32話）、必要以上に法律を振りかざしたり（37話）、と言った凡庸な側面も見せている。そういう面も含め、小金村巡査以上に生き生きとしたキャラクターとなったように、筆者には思われる。

31・37話では武史との接触も描かれており（これも小金村巡査には無かった点）、32・33・37話では被害者的立場で事件に巻き込まれている（32話……掃除機に吸い込まれる。33話……腕時計をコントロールされ、拳銃を乱射。37話……洗脳され、カーンデジファー憲法に盲従する）。



地球防衛軍などの特殊組織を設定していない『グリッドマン』において、警察の存在が大切な事は明白であろう。本作では巨大怪獣が町に出現するわけではなく、あくまで何らかの怪事件として人々の目に映るのだから、警察がそれに対処することは妥当でもあるし、もっともらしい。

中でも15・16・34話等では警官役のエキストラが多数出演し、光線銃を振り回すゆか（15話）や弁慶（34話）相手の攻防も描きこまれている。グリッドマンVS怪獣が特撮セットのみに限定されているため、これら本編内でのアクション・シーンは貴重だし新鮮である。

では、小金村・尼崎の二人の存在意義は、と言うと、まず第一に三人組と警察とのパイプ役、といったところだろう。ウルトラシリーズはじめ多くのヒーローが地球防衛組織に所属している意味の一つに、情報収集上の便という事がある（蒲生譲二なんぞ、それが目的で強引に公害Gメン入りした程だ）。三人組の場合は何しろ単なる中学生なのだから、怪事件の全体像や進行状況を把握するのは、けっこう困難。それらを教えてくれるのが、仲良しのお巡りさんである小金村・尼崎であり（16・29・34話等）、テレビ（ECN）のニュース番組であるわけだ。これにグリッドマン（合体前）の調査が加わって、出動態勢が整う事になる。

もう一つは、一市民としての存在感である（これは、ECNの桑田アナたちには希薄な点）。本作が「ご町内」に舞台を絞りこんだミクロ・スケールのヒーロー物である事は言うまでもないが、そうなると「ご町内」たる桜が丘を、生きた街、現実感のある街として描く事が大切になってくる。しかし、いかにレギュラー全員が（地球防衛組織の隊員などではなく）市井の人々だとは言え、しょせんは三人組の家族である。家族以外の、「その他の人」がレギュラーの中に居ないのでは、やはり嘘っぽく物足りないのではなかろうか。この意味でも小金村・尼崎の二人は、貴重な存在だったと思う。

桜が丘……ロケ地は東京都稲城市であるが、ここを歩いていると、自転車に乗って鼻歌まじりにパトロール中の小金村巡査や尼崎巡査が、路地の角から姿を現すような気がしてくる……そんな錯覚を起こさせるキャラクターだと言えば、「一市民としての存在感」を持つ、という意味を理解していただけるだろうか。

ここまで読んでいただければ既にお気づきの事と思うが、以上の点（警察が対処する事のもっともらしさ・本編アクションの貴重さ・両巡査の二つの役割）は全て、番組全体の基本的な設定や構造と密接に結びついているのだ。警察や警官は多くの特撮番組でワキ役として登場してきたが、これほど計算づく（のように思われる）、且つ合理的に機能できた例は、多くないだろう。

# ECN アース・ケーブル・ネットワーク テレビ

桜が丘を語る上で忘れ難いのが、ECN。町のケーブルTV局であり、宗一郎の勤務先でもある。劇中では、桜が丘ローカルの話題を中心としたニュース番組が多かった。まず、その放映内容を次に掲げる。

## ◆ECNの放映内容一覧

3話 怪獣出現の噂について（大地がインタビューされる）。
4話 カーンデジファーによるハッカー行為・電話の混乱について（コメンテーターとして細野龍元氏が出演）。
5話 中央配送センターの出荷・配送ストップについて。
9話 ヒューマン・クリエイティブ・スクールのCMが流れる（三人組・松岡・永村の全国統一模試の結果も映る）。
10話 水の供給ストップについて。
14話 パリ、ロンドン他の事件について（時間パニックにより、ECN自体も混乱）。
16話 鬼丸信三容疑者の脱獄について。
18話 ・ミイラの日本考古学研究所搬入について（現場中継）。
・ドラマ『ハワイからアロハ』放映。
・ミイラの復活を緊急中継。
20話 「第5回コンピュータ・アート&フォトコンテスト」の審査を中継。ECNが主催者の一つであるらしい。審査員としてジロー・ダイが出演。
21話 ドリームナイトのCMが流れる。
22話 桜が丘丘陵での恐竜発掘について（現場中継）。
26話 ・関東地方の有毒ガス煙事件、政府の非常事態宣言、怪獣及びグリッドマンの存在が公認されたことについて（途中で、カーンデジファーの降伏勧告を緊急中継）。
・グリッドマン対ベノラ最終決戦を緊急中継。
27話 オモチャの反乱事件について。
29話 ・愛犬凶暴化事件について。
・愛犬爆発事件について。
30話 航空機アクロバット事件について。
36話 MAPPS桜が丘について（「桜が丘とぴっくす」というコーナーで紹介した）。
38話 CM（ドリームナイト）中にカーンデジファーによる電波ジャックがあり、緊急ニュースに切り替わる。各地で同時多発したパニック（電車の暴走・有毒ガス煙の発生・中央配送総合センターや電話局の混乱）を報道。
39話 藤堂家近辺にて、グリッドマン対カーンデジファーの最終決戦を緊急中継。

◆

『グリッドマン』は、敵味方ともに桜が丘という「ご町内」を活動拠点とする、ミクロ・スケールの物語。その中に「ご町内限定のケーブルテレビ」を設定したのは、いろいろな意味で成功であった。ECNが果たす機能を、幾つか挙げてみよう。

### 1 各回の設定紹介・導入

特定の出来事や物品、設備等をめぐって事件が起こるエピソードの場合、視聴者に対し最初にそれらについての説明を行わなければならないが、その役をECNが担うケースが多い。18・21・22・36話等がこれに当たる。この形式には、いかにも説明的な説明を行なっても全く不自然さが無い、という利点がある（劇中でも「ECNの視聴者に対して説明する」という形になるため）。

更に4・18・20・22・36話では、ECNの番組が武史の関心を引いたり挑発したりし、そこから彼が今回の作戦を思いつく、という、これまた自然な展開を見せた。

2　事件の概要把握・スケール拡大

一方、発生中の事件を報道する場合も多い。舞台が限定されている『グリッドマン』では、三人組やその家族と言った個人の視点に接近したストーリー運びが基本になるため、彼らの身の周りから一歩離れた社会（街全体・東京・日本・世界）の状況が把握しにくくなっている。これを助けて、事件の全体像を（視聴者・劇中人物の双方に）見えやすくするのがＥＣＮである。

単なる解説だけでなく、パニック状況の報道シーンを挟む事で話全体に緊迫感を与えてもいるし、14・26・30話等では、ちょっとした映像や台詞だけで、事件のスケールを拡大して見せる事にも貢献している。

3　町の完結性

桜が丘は町全体が一つの閉ざされた世界であり、小さいながらも完結性を持たされている。これは、事件の発生・経過・解決が基本的に、桜が丘内とコンピューターワールドだけで繰り返されるためであろう。桜が丘大学はじめ「桜が丘〜」と冠された設備の極端な多さもその現れである。「ご町内限定テレビ局」ことＥＣＮは、その代表格であり象徴なのだ。

## ＥＣＮスタッフ

### 桑田ひとみ（高岸佐也子）

3〜5・10・14・16・18・22・26・27・29・30話の計十二本に登場した、ＥＣＮのアナウンサー。スタジオでの仕事が多いが、18・22話では現地取材を務める。普段が冷静沈着なため、時間パニックの14話やミイラ復活に出食わしてしまう18話（「これは、フィクション、フィクションじゃ、無いんだってば〜」）の狼狽ぶり、26話でのグリッドマンへの声援等が、妙に印象に残る。

### 原（原えり子）

36・38・39話に登場するアナウンサー。冷静な桑田アナに対し、より明るさを感じさせる女性。グリッドマンの勝利に興奮、仕事を忘れてカメラにＶサインを出す最終回が、忘れ難い。

なお、彼女らの肩書はシチュエーションにより変化する。オープニングや本編中のクレジットから、そのヴァリエーションを集めてみよう。

レポーター（リポーター）……3・18・22・26・29・39話
司会アシスタント……4話
ニュースキャスター……5・10・16・38話
アナウンサー……14・27・30・36話



↑ 桑田アナ。（原アナの写真は145ページに）↑

## その他のスタッフたち

・翔宗一郎（エド山口）　言わずと知れた直人の父。営業部次長であるが、ECNでの仕事ぶりを描く場面は意外にも少なく、3・4・20話くらいにしか無い。

・営業部員A（小野沙織）　宗一郎の部下（3話）。

・営業部員B（伊藤淳）　宗一郎の部下（3話）。

・中川弘（門田俊一）　細野が出演した番組の司会者（4話）。

・関根（名取幸政）　宗一郎の上司（4話）。

・野口明（植村喜八郎）　広報部員（18話）。105ページ参照。

・カメラマン（五十嵐明）　ひとみに同行、復活したミイラの行動を中継するカメラマン（18話）。

・司会者（白山照彦）　「第5回コンピュータ・アート&フォトコンテスト」審査時の司会（20話）。

・監督（石井てるよし）　藤堂家近辺にてグリッドマン対カーンデジファーの最終決戦を中継するスタッフのリーダー。142ページ参照。

↓ ドリームナイトのCM（21話） ↓




---

◎「桜が丘〜」と名の付く施設等一覧

・市立桜が丘中学校（1・3話）　三人組や武史の中学校。
・桜が丘大学（2・22・34話）
・桜が丘警察署　小金村・尼崎の所属署。
・LTT桜が丘電話局（3・31話）
・SAKURAGAOKA MUSIC LAND　楽器店。
・ヒューマン・クリエイティブ・スクール桜が丘校　学習塾。
・桜が丘水道局（10話）
・桜が丘商店街（11話）
・桜が丘二丁目（14話）　バス停留所。
・桜が丘アートギャラリー（20話）
・桜が丘丘陵（22話）
・桜が丘変電所（23話）
・桜が丘バイオ園芸センター（24話）
・MAPPS桜が丘（36話）　ショッピングビル。
・桜が丘刑務所（37話）
・桜が丘ゴミ処理場（38話）

第3章

# 怪獣　&
# アシストウェポン

目次

# 『電光超人グリッドマン』怪獣リスト

| 話数・怪獣名 | 別名 | 決まり手 | 出現C・W（＊） | 着ぐるみ（声優） |
|---|---|---|---|---|
| 全 カーンデジファー | 魔王 | ― | 藤堂家 | 榎本貴志（佐藤正治） |
| 1 ギラルス | 結晶怪獣 | グリッドビーム | 井上病院 | 三宅敏夫 |
| 2 バモラ | 弾力怪獣 | 〃 | 桜が丘大学 | 西村敦也 |
| 3 ボルカドン | 火山怪獣 | 〃 | LTT桜が丘電話局 | 三宅敏夫 |
| 4 ステルガン | 透明怪獣 | 〃 | 細野龍元の自家用車 | 西村敦也 |
| 5 バギラ | 裂刀怪獣 | 追い払われる | 中央総合配送センター | 三宅敏夫 |
| 6 バギラ（改造） | 裂刀怪獣 | アノシラスの光線 | 楽器店SML（※1） | 西村敦也 |
| 6 アノシラス | 電子アニマル | 汚れた音楽 | 楽器店SML | 三宅敏夫 |
| 6 アノシラス（変身） | 音波怪獣 | 美しい音楽 | 楽器店SML | 〃 |
| 6 ユニゾン | コンポイド | ― | 楽器店SML | 飛田恵里 |
| 7 フレムラー | 火炎怪獣 | 追い払われる | 井上家の電子レンジ | 三宅敏夫 |
| 8 フレムラー（再生） | 火炎怪獣 | グリッドマンソード | 翔家他のエアコン | 〃 |
| 8 ブリザラー | 冷凍怪獣 | 〃 | 翔家他のエアコン | 西村敦也 |
| 9 シノビラー | 忍者怪獣 | サンダーアックス | 学習塾（※2） | 三宅敏夫（風間信彦） |
| 10 テラガイヤー | 地底怪獣 | グリッドビーム | 桜が丘水道局 | 西村敦也 |
| 11 メタラス | 鋼鉄怪獣 | 〃 | 桜が丘商店街（※3） | 三宅敏夫 |
| 12 マグネガウス | 磁力怪獣 | 〃 | キャッツアイ警備保障 | 西村敦也 |
| 13 ジェネレドン | 電気怪獣 | ドリルブレイク | スポーツCジョイナー | 〃 |
| 14 メカギラルス | 結晶怪獣 | サンダーグリッドビーム | 世界標準時センター | 田中普史 |
| 15 シノビラー（再生） | 忍者怪獣 | 〃 | VSゲーム（※4） | 西村敦也（江川央生） |
| 16 メカバモラ | 弾力怪獣 | 〃 | 桜が丘警察署管制室 | 三宅敏夫 |
| 17 ニセアノシラス | 超音波怪獣 | グリッドビーム | パソコン通信社（※5） | 〃 |
| 18 メカバギラ | 裂刀怪獣 | 〃 | 日本考古学研究所 | 三宅敏夫 |
| 19 フレムラー（再々生） | 火炎怪獣 | 〃 | 美容室彭 面鏡 | （ライブ） |
| 19 メカフレムラー | 火炎怪獣 | 〃 | 美容室beaut1／2 | 三宅敏夫 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 20 メカステルガン | 透明怪獣 | グリッドビーム | JDオフィス（※6） | 西村敦也 |
| 21 ダズルバ | 幻覚怪獣 | 〃 | ドリーム・ナイト（枕） | 三宅敏夫 |
| 22 ネオメタラス | 超鋼鉄怪獣 | 〃 | 発掘用ショベルカー | 西村敦也 |
| 23 メカジェネレドン | 暗殺怪獣 | 〃 | 桜が丘変電所 | 〃 |
| 24 ブランドン | 植物怪獣 | グリッドライトセイバー | 桜が丘バイオ園芸センター | 〃 |
| 25・26 ベノラ | 毒煙怪獣 | キンググリッドビーム | 工場の排煙処理システム | 〃 |
| 27 ボランガ | 電波怪獣 | 〃 | 玩具のコントローラー | 三宅敏夫 |
| 28 アイガンガー | 透視怪獣 | グリッドライトセイバー | 武史のビデオカメラ | 西村敦也 |
| 29 カンフーシノビラー | ― | キンググリッドビーム | ペットアイテム社 | 三宅敏夫（江川央生） |
| 30 ジュバゴン | 魔力超獣 | ネオ超電導キック | トキメキ星雲（星占い機） | 〃 |
| 31 テレボーズ | いたずら怪獣 | 背中の角（突起） | 桜が丘電話局 | 西村敦也 |
| 31 テレボーズ（変身） | いたずら怪獣 | キンググリッドビーム | 桜が丘電話局 | 〃 |
| 32 ギュルンバ | 吸引怪獣 | サンダーグリッドビーム | 掃除機ハイパワー400 | 三宅敏夫 |
| 33 チドゲラー | 怨念鬼獣 | サンダーグリッドファイヤー | 電波塔 | 〃 |
| 34 亜武丸 | 時空魔人 | キンググリッドファイヤー | 桜が丘大学 | 〃（松丸卓也） |
| 35 ゴロマキング | ツッパリ怪獣 | サンダーグリッドビーム | 井上家のドライヤー | 西村敦也（松丸卓也） |
| 36 デビルフェイザー | 暴君超獣 | グリッドビーム | MAPPS桜が丘（ビル） | 三宅敏夫 |
| 37 カーンジョルジョ | 毒蜘蛛超獣 | キンググリッドファイヤー | 司法省 | 〃（川津泰彦） |
| 38 スカボーン | 悪臭怪獣 | キンググリッドビーム | 中央ゴミ処理場 | 西村敦也 |
| 38・39 巨大カーンデジファー | 魔王 | グリッド・ハイパービーム | 全コンピューター | 三宅敏夫（佐藤正治） |

＊「出現C・W」は、各怪獣が出現したコンピューターの設置場所を指す。

※1「楽器店SML」 SAKURAGAOKA MUSIC LAND

※2「学習塾」 ヒューマン・クリエイティブ・スクール桜が丘校

※3「桜が丘商店街」 桜が丘商店街レジ・管理システム

※4「VSゲーム」 ゲームセンターCARNIVALのヴァーチャル・シューティング・ゲーム

※5「パソコン通信社」 パソコン通信社ネットワーク本部ビル

※6「JDオフィス」 ジロー・ダイ・アート・オフィス

## カーンデジファー（榎本貴志／声・佐藤正治）

全話に登場。2話のグリッドマンの説明によれば、「あらゆる次元にワープして悪事を働く伝説の魔神」であり、「絶大な力」を持ち、「コンピューター・ワールドを破壊」「空間をねじ曲げ」て現実世界までを侵略しようと企てている。

悪意と憎悪に満ちた武史の心や、彼が作った醜悪なプログラムを気に入り、武史に力を貸し続けた（1〜38話）。グリッドマンや怪獣と同様、パサルートを伝ってコンピューター・ワールド内を自在に移動する事が可能（31・38・39話）。

武史を通じて人間社会に関する知識を吸収、パソコン操作も可能となった段階で武史を見限り、巨大化。彼のパソコンを増殖させて自ら現実空間に出るべく準備を行う。巨大カーンデジファーは魔王剣デジファーソードや光線技・瞬間移動などを武器に、グリッドマンを圧倒したが、グリッド・ハイパービームに敗れ去った（38・39話）。

巨大化以前のカーンデジファーの光線技は、三種類に分けられる。一つは言うまでもなく、怪獣プログラムに生命を吹き込む実体化光線。後は、人間を洗脳する光線と、人間に直接ショック・苦痛を与える光線である。その二つの光線の使用一覧を次に掲げる。

### （1）洗脳光線

2話　荒れている武史に浴びせて、彼の憎悪を増幅させる。
7話　井上ゆかを電子レンジもろとも消滅させろ、という指示にためらいを見せる武史に浴びせ、作戦を実行させる。
19話　美容院に大火災を起こせ、という指示に対して「そこまですると死傷者が」とためらう武史に浴びせ、作戦を実行させる。
29話　首輪を犬ごと爆発させろ、という指示に対して「しかし何もそこまでしなくても」とためらう武史に浴びせ、作戦を実行させる。
30話　トキメキ星雲（星占いのコンピューター）を通じて、目から発射する光線をカナ・宗一郎・直人はじめ多くの人々に浴びせ、倫理感を奪う。なお、この光線は「言いなり光線」と称され、手から発する通常の洗脳光線とは区別されている。

◆

この一覧を読んでいただければ明らかな通り、この洗脳光線は、カーンデジファーと武史の根本的な差異を確認させる働きを果たしている（2・30話は除く）。

最終回で武史はカーンデジファーについて「友達になってくれたし、力を合わせて戦ってくれた」と表現しているが、この二人の目的には、はっきりとズレが感じられる。カーンデジファーの目的はあくまで人類征服。そのために武史を利用しているに過ぎない。一方の武史も一応は「世界征服」等と言っている（31話）が、要するに、世間に対する復讐が目的なのであって、人を殺してでも世界征服をしようと根性を据えているわけではなかった。よって、彼を利用する側のカーンデジファーとしては、洗脳光線を使ってそのギャップを圧殺する必要があったのだ。それが、同じく最終回での武史の台詞「僕だって怖かったさ！」となって顕れるのである。二人が本当は友達でも何でもないことを、武史自身も実はわきまえていたのだ。

### （2）ショック光線

7話　電子レンジを「カーンデジファー様の秘密を探る為の装置」と偽った武史に、罰として浴びせる。
12話　藤堂家に無断侵入した怪盗マティに浴びせる。

21話　作戦が失敗に終わった事に悔しがるカーンデジファーがふと見ると、武史が居眠りしている（徹夜での作戦展開となった為）。「寝てる場合かーっ！」と浴びせる。
34話　弁慶が本物と知り、驚いて気絶していた武史をたたき起こす為に浴びせる。
38話　武史を見捨てた際に、すがる武史を追い立てる為に数回浴びせる。
39話　（巨大化後）ジャンクの部屋の一平・ゆか・武史を攻撃。

◆

……これねえ、39話は特例として、後はもう全部ギャグなんだよね。12話は「手下の留守番を兼ねる悪の首領」という前代未聞のイメージが斬新だし（😄）、38話は「出て行け！」とか言って光線で責め立てているあんたの方が居候やないかい、と突っ込みを入れたくなるし。7・21話に至っては、タイムボカン・シリーズを彷彿とさせる「お仕置き光線」だもんね。この「お仕置き」パターンをもっと見たかったなあ、等と思う次第であります。
その他、カーンデジファーのマヌケた言動の数々は、各話解説にて！



# 雑感・グリッドマン怪獣

（1）　デザイン・造型
まずは外見について。結論から言うと、全体的なレベルは非常に高いと思う。
視聴者の目も相当に肥えてきた現在となっては、例えテレビの怪獣であっても、あんまりお粗末な物は見せられないに決まっている。いかに低予算番組とは言え、『ウルトラマンレオ』や『恐竜大戦争アイゼンボーグ』等とは時代が違うのだ。
彼らのデザインは実にヴァリエーション豊かだ。フレムラー・ブリザラー・ベノラ・スカボーンといった正統派怪獣から、翼を持つステルガン、人間型のシノビラー・メタラス・亜武丸、コミカルなテレボーズ・ゴロマキング、いかにも生物兵器然としたバギラや再生メカ怪獣群まで。低予算故か、同一着ぐるみの改造を重ねてしのいだシリーズだというのに、このヴァラエティに富んだ顔ぶれを生み出した事には、感心する以外に無い。
全39回という話数の多さを考えると、こうした怪獣デザインのヴァリエーションの豊かさは不可欠であったと思うし、それが又、単発の劇場映画ならぬＴＶ怪獣番組の大きな魅力でもあろう。ビオランテ以来、劇場新怪獣こそ着実に増えてきたが、ＴＶの怪獣物となると『ウルトラマンＧ』くらい。しかもこれは全13回のミニ・シリーズと言うことで、怪獣デザインのヴァリエーションを楽しむには頭数の点で貧弱すぎる。となると、この楽しみを与えてくれたシリーズは『巨獣特捜ジャスピオン』以来、八年ぶりということになるのだ。
注目すべきはボルカドン・テラガイヤー・マグネガウス・アイガンガーと、四体もの四足怪獣が登場する事だ。実在動物の多くが四足である以上、最も動物らしいのが四足怪獣なのだが、なにしろアクションさせにくい為、立ち回り重視の番組では殆ど登場しない。怪獣の本家たる円谷プロでも『ウルトラマンレオ』『ウルトラマン80』『アンドロメロス』等では、殆ど四足怪獣を遺し

ていなかったのだ。このあたり、グリッドマン怪獣のヴァリエーションの豊富さは、ある程度「狙った」物だという証明になりはしないだろうか。

それから、内外を問わず近年のモンスターには、生物的な意味でのリアリティを強調したデザイン・造型が多い。要するにキモチ悪い造り、という意味である。粘液や粘膜をリアルに見せたり、やたらに血管を強調したり。等身大モンスターにその傾向が特に顕著だが、巨大怪獣でもパワードケムラーやパワードガボラ（頭部の殻内部など）等にはそうした色彩が見てとれる。だがグリッドマン怪獣にはそういうメンツがいない。これは当然の話で、彼奴らは生物じゃないんだから、生物的なリアリティが有っては逆におかしいわけだ。彼奴らは本質的にはプログラムなのであって、外見が生物らしいのは、単なる武史の趣味でしかない。実際、プラズマブレードやグリッドマンソードで怪獣が切られる時、その切断面は血や肉のかわりにコンピューターの基盤状が見える。生物でもないが、ロボットともちょっと違うのだ（だから、メカギラルスを筆頭とした再生メカ怪獣も、別にロボット化したわけではなく、メカニカルな装甲を施された、と考えた方が自然な気がする）。

「生物的なリアリティ」も結構だし否定するつもりは無いが、キャラクターには各々ふさわしい作品世界というものがあるのであって「どんな場合でも怪物は生物的にリアルであれば良い」という事では無い筈だ。極端な例を出せば、ブティックのマネキン人形に、リアルだからとホクロや性器やヘアを付けてみても仕方ないではないか。黄金期東宝怪獣映画や『ウルトラQ』『ウルトラマン』等、かつて怪獣ブームを起こした作品の怪獣たちは、「リアルな生物感」など持ち合わせていないにも関わらず、現代にまで至る人気を確保している。この事を、このへんで一度よく考えてみるべきだという気がする。

グリッドマン怪獣を見ればTV怪獣、特に「侵略者の生物（又は生物型）兵器」という設定の怪獣の要件は何か、という問題の答が自然に浮かんでくる。カッコ良くて強そうで、見る者に不快感を与えないもの。これが一番ではないだろうか。侵略怪獣の傑作と呼ばれる過去の例 ― ゼットン、エレキング、ブラックキング、ベロクロン、バキシム、バラバ、ブラック&レッドギラス等、全てそういう奴らだ。生物感なぞクスリにしたくとも無い連中ばかりだが、そのカッコ良さは、幾星霜を重ねた現在なお褪せる事が無い。そして、この壮々たる顔ぶれにも劣らぬカッコ良さを誇るグリッドマン怪獣たち ― バギラ、フレムラー、ベノラ、チドゲラー、亜武丸、デビルフェイザーといった魅力的な連中。本作はアメリカでも放映、好評を博しているそうだが、日本特撮の大きなファクターである「TV怪獣」「地球侵略用怪獣」の魅力が詰まったシリーズだからこそ、あちらの子供たちにも迎え入れられたのだと筆者には思える（無論、グリッドマンやアシストウェポンの魅力も忘れてはなるまいが）。

一度、商業誌のカラー写真で、怪獣たちの勇姿をじっくり眺めて欲しい。彼らは現代に甦ったTV怪獣である。但し、ネロンガやゴモラの同類ではない。ブラックキングやベロクロンの末裔なのである。その事さえ頭に置いて貰えれば、きっと彼らのヴァリエーションの豊かさとカッコ良さを認識いただけよう。

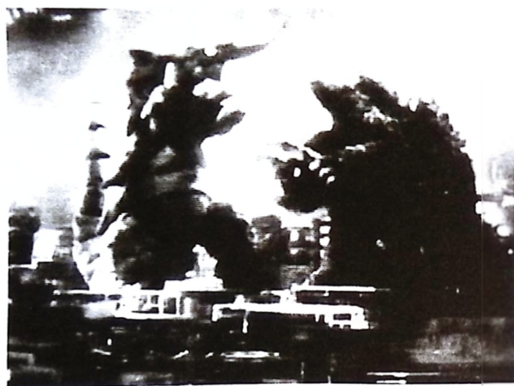
（2） 劇中での活かされ方

色々と誉めてきたが、以上はあくまで写真から受ける印象についてのお話であって、実際の作品を見て、となると少しく違ってくる。

筆者は本放映当時、特に作品初期には怪獣をまるで覚えられなかった。なにせ、どいつもこいつも似たような使命を帯びて似たようなセットの中に出てくるのだもの。いくら武器や能力が違ってていたって、限度ってものがありますわ。その武器や能力にしても、ストーリーと関連性が濃いものは、ほんの数体（アノシラス、

フレムラー、ブリザラー、ギュルンバ他）しかいなかったし。結局、作品内での役割としてはウルトラ怪獣なぞよりも機械獣や不思議獣に近いんだから、印象が薄いのも無理もない。

だが、そんな中でもなんとか、個々のキャラクターを明確化しようという姿勢が、多少なりとも見られた事は評価したい。善側の怪獣アノシラスＶＳ悪側の怪獣バギラ、兄弟怪獣フレムラー＆ブリザラー、人語を喋るなど巨大怪人に近いシノビラー、武史以外の人物が創造したテレボーズ等々、怪獣を単なるヤラレ役に終わらせない作りは、円谷プロの円谷プロたる所以を、片鱗なりとも見せてくれた気がするのだ。



↑　怪獣対決！　改造バギラＶＳアノシラス　↑

又、二クール目に見られた再生メカ怪獣軍団にしても、着ぐるみ流用の言い訳以上の効果をあげていたと思う。一度だけでは印象の薄い怪獣も、二度三度と出てくれば少しは記憶に残るわけだ。これは『ミラーマン』でも採られた由緒ある（？）戦術であるが、『グリッドマン』の場合はグレードアップされての再登場であるだけに、特に年少視聴者に与えるインパクトは大きかっただろう。この再生怪獣軍団、主流は「メカ××」というパターンで計六頭（ネオメタラスを含めると七頭）いるが、その他にも敢えて再生怪獣にとどめたシノビラーや、善玉怪獣のニセ物という凝った手を使ったニセアノシラス（本物を出さず偽物だけで話を作ってしまうエピソードというのも、珍しいなあ）等のヴァリエーションが用意された事も楽しい。

（１）でも書いたが、グリッドマン怪獣が「怪獣」であるのは、ひとえに武史の趣味である。ストーリー上の必然性で言えば巨大ロボットでも、円盤や戦闘機でも別に構わなかったのだ（「怪獣であること」を要求したのは、企画・時代性・円谷プロの指向や看板といったレベルであろう）。ストーリーから「怪獣であること」を要求されていないのだから、怪獣らしくなくても、ある意味で当然の筈。『流星人間ゾーン』の恐獣や『メガロマン』の黒星怪獣と同様、グリッドマン怪獣は、便宜的に「怪獣」と称される敵役に過ぎないのだ。しかし、にも関わらず、グリッドマン怪獣は何とかそれなりに、ＴＶ怪獣としての魅力を（恐獣や黒星怪獣などより）備え得たように筆者の目には映るし、又、それが嬉しいのも事実なのである。

余談だが、ジュバゴン、デビルフェイザー、カーンジョルジョの三体だけ、別名が「××超獣」なのは何故なのでせう？　前の二体はカッコ良いし強そうだから似合っている気もするが、カーンジョルジョは……ねえ？

# アシストウェポン全登場一覧

| | | Bシールド | Pブレード | Gソード | Tアックス | Tジェット | Tドリラー | Gタンク | Gゼノン | Dキャノン | Dファイタ | Kジェット | Dフォート | Dドラゴン | サンダーG | キングG | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 新世紀ヒーロー誕生！ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 1 |
| 2 | アクセプターの秘密 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 2 |
| 3 | 電話パニック危機一髪！ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 3 |
| 4 | 暴走自動車 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 4 |
| 5 | 男の意地の必殺剣！ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 5 |
| 6 | 恐怖のメロディ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 6 |
| 7 | 電子レンジ爆発０秒前 | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 7 |
| 8 | 兄弟の絆 | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 8 |
| 9 | 悪魔の洗脳作戦 | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 9 |
| 10 | 危険な贈り物 | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 10 |
| 11 | おこづかいは10万円 | − | − | − | − | − | − | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | 11 |
| 12 | 怪盗マティに御用心！ | ○ | ○ | − | − | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | 12 |
| 13 | スポーツなんか大嫌い | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 13 |
| 14 | あやつられた時間 | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 14 |
| 15 | 歪んだターゲット | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 15 |
| 16 | 一平、チビる!? | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 16 |
| 17 | 孤独なハッカー | ○ | − | ○ | − | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | 17 |
| 18 | 竜の伝説 | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | − | − | − | − | − | 18 |
| 19 | セクシー婦警ＳＯＳ！ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | − | − | − | 19 |
| 20 | 地球から色が消える?! | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | 20 |
| 21 | 処刑!!夢のヒーロー | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | 21 |
| 22 | 復活！恐竜帝王 | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | 22 |
| 23 | 暗殺！地獄の雷鳴 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | 23 |
| 24 | 恋！バイオフラワー | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | 24 |
| 25 | 決戦！ヒーローの最期〔前編〕 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | ○ | − | − | 25 |
| 26 | 決戦！ヒーローの最期〔後編〕 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | − | ○ | 26 |
| 27 | 露天！オモチャの反乱 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | キ | − | ○ | 27 |
| 28 | 神かくし！ゆかが消えた!! | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | 28 |
| 29 | 愛犬爆弾計画 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | キ | − | ○ | 29 |
| 30 | 世界滅亡の日 | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | 30 |
| 31 | 怪獣ママは女子大生 | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | キ | − | ○ | 31 |
| 32 | 人間掃除機の襲撃！ | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 32 |
| 33 | もうひとりの武史 | ○ | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 33 |
| 34 | ボディガード弁慶参上！ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | − | ○ | 34 |
| 35 | ぎくっ！スケバンゆか?? | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | ○ | − | 35 |
| 36 | やったぜ！ベイビィ | − | − | − | − | ○ | ○ | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | 36 |
| 37 | えっ！パパが死刑？ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | − | ○ | 37 |
| 38 | 危うし地球！ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | ○ | − | ○ | 38 |
| 39 | さらばグリッドマン | ○ | ○ | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | − | 39 |

【名称】

Ｂシールド；バリアシールド　　Ｐブレード；プラズマブレード
Ｇソード　；グリッドマンソード　　Ｔアックス；サンダーアックス
Ｔジェット；サンダージェット　　Ｔドリラー；ツインドリラー
Ｇタンク　；ゴッドタンク　　Ｇゼノン　；ゴッドゼノン
Ｄキャノン；ドラゴニックキャノン　　Ｄファイタ；ダイナファイター
Ｋジェット；キングジェット　　Ｄフォート；ドラゴンフォートレス
Ｄドラゴン；ダイナドラゴン
サンダーＧ；サンダーグリッドマン　　キングＧ　；キンググリッドマン

【凡例】

○；登場　　−；登場せず　　キ；キングＧ用の合体パーツとしてのみ登場

# アシストウェポン

## ①バリアーシールド関連

### バリアーシールド

5～9・12・17～20・22・33・34・39話の全十四本にて使用された特製の盾。スペシャルドッグを元に一平が考案した物で、パンの中にソーセージを挟むごとく、盾の中に剣（プラズマブレード）が収納されている。

アシストウェポン（ウェポン－兵器－と言うほどのものでは無いが）中で最も早く登場し、初期にはよく効力を発揮していた。しかし、回を追うに従って強化される怪獣の攻撃を防ぎ切れず、ハジキ飛ばされてしまう局面もしばしばであった（対メカフレムラー・メカステルガン・チドゲラー・巨大カーンデジファー戦）。

最終回に登場したアシストウェポンはバリアーシールドとプラズマブレードのみ。この二点は結局、最初に出来て最後まで残った事になる。

### プラズマブレード

5～9・12・18・22・39話の全九本にて使用された剣。バリアーシールドに収納されている。怪獣を倒したことは無いが、5話でバギラの両腕を、7話でフレムラーの頭部と尻尾を切り落とし、共に追い払うことに成功した。

### 電光雷撃剣グリッドマンソード

6・8・9・17話の全四本に登場した長剣。アノシラスとユニゾンの不思議なエネルギーを浴びたバリアーシールド・プラズマブレードが変形、パワーアップした物。8話でフレムラーとブリザラーを倒した。

### サンダーアックス

9話にて唐突に使用された斧。バリアーシールドが変形する物で、シノビラー（初代）に投げつけて倒した。形状としては、グリッドマンソードの刀身部が先端のみを残して盾部に収納される物である。この一回のみの登場に終わった。

〔まとめ〕

以上の四アイテムはバリアーシールドが基本スタイルであり、プラズマブレードはそのオプション品、グリッドマンソードとサンダーアックスは変形である。だからシールド以外の三点はシールド自体が登場しなければ登場できないわけで、登場話数の少なさは止むを得ないところだ。だが、それを考慮してもシールドを除くこの三点は、その持てる魅力を十二分に発揮した、とは到底言い難い。曲がりなりにも効力を発揮したのは5～9話の最初期だけ、と言い切って良かろう。

しかしそれを惜しみ、責める声はあまり聞かない。それどころかむしろ、マニアの間にはグリッドマンが剣を使う事を歓迎しない雰囲気が出来ていたように思う。その理由を整理すると、

・グリッドマンの姿に60・70年代型巨大ヒーローの復活を見ていたマニアには、剣よりも光線技の方がシックリした。

・特に、『RX』において仮面ライダーが剣を使う事に強い



違和感を抱いたファンにとっては、擬似ウルトラマンたるグリッドマンにまで剣を使われる事に抵抗感があった。

・　東映特撮ヒーローが剣を常用しているので新鮮味は無く、むしろ差別化の要求があった。

なんてところでは無いか、と思う。他人事のように書いているが、筆者だって同じ穴のムジナである。だから何も、毎回の決め技にブレードやソードを使って欲しかった、と主張したいわけではない。

ただし、最初から出さないのならともかく、出しておいて活かさない、というのも、それはそれで抵抗を感じる。登場話数が少ないなら少ないで、三つもヴァリエーションをこしらえずブレードだけで5～9話全てを引っ張っていれば、多少なりとも印象は残せただろう。逆にソードを設定したのなら、サンダーグリッドマンやキンググリッドマンに使わせても良かった筈である（スーツが防御役を兼ねているからシールドは不要、従ってブレードも出せないとは言え、両者が合体するソードならば持っていて邪魔になるまい。人間型のグリッドマンと異なりサンダーグリッドマンならば、剣を使う事に対する抵抗も弱かったかも）。

まあ、何だかんだ言いつつ、途中で出てきて途中で消えちゃったその後の一部メカを考えるに、とにかく最終回まで健在であっただけでも、まだマシだったかな。

## ②ゴッドゼノン関連

### サンダージェット
### ツインドリラー
### ゴッドタンク

いずれも一平が考案したアシスト・ウェポン。最初の二機は、雑誌「戦車マガジン」からヒントを得て発案された。戦闘機タイプのサンダージェットと地底戦車タイプ（10話シナリオでは「ドリルタンク形態」）のツインドリラーは10話で初登場。装甲車タイプのゴッドゼノンは11話で初登場（この回はサンダージェットとツインドリラーは登場しない）。以後は三機とも12～17・28・30・32・33・35・36話に登場した。よって、登場本数は三機とも計一三本である。

出撃に際しては光点となってパサルートを移動、グリッドマンの目から発射される光線を浴びて実体化する。その後は、一平・ゆかがコントローラーで操作する。怪獣を倒した事は無いものの、次のように効果的なアシスト実績を残した。

10話　Tドリラーのツインレーザーで怪獣テラガイヤーを地上に追い出す。Tジェットがサンダーミサイルで怪獣の気をひいているうちに、ツインレーザーで足枷を外してグリッドマンを救出。サンダーリングで怪獣の口を閉じ、塩酸ガスを吐けないようにする。

11話　あらゆる光線をはじき返す怪獣メタラスに対し、Gタンクのキャノン砲で猛攻、グリッドマンを救った。

15話　ツインレーザーでシノビラーの鎖ガマの鎖を切断。

32話　Tジェットのサンダーミサイルで、怪獣ギュルンバの口を破壊。吸引攻撃を封じる。

### 合体電神ゴッドゼノン

（岡野弘之・遠藤城利）

12・17・28・30・36話の計五本に登場した、サポート・ロボ。一平がカナに貰った玩具の変形ロボット（元々は石川五介がカナにあげた物）をヒントに考案した。サンダージェット・ツインドリラー・ゴッドタンクの三機が電神合体して完成、一平・ゆかがコントローラーで操作する。

17話でシゲル少年にデータの一部を破壊され、不完全なままで出撃。ニセアノシラスの攻撃を受け、完全消滅。だが、28話で復活を果たす。単体で敵を倒した事は無いが、カーンデジファーに操られたグリッドマンを圧倒した（30話）程の実力の持主。39話で、巨大カーンデジファーによってプログラムが破壊された。

なお、合体プロセスを「電神合体」、合体したキャラクターを「合体電神ゴッドゼノン」と称する。これは以後の「超神」「超竜」「竜帝」に関しても同様。ただし「合体電神」「超竜合体」「合体超竜」の三語のみ本編中では未使用に終わり、商品展開上に限っての使用となった。

〔まとめ〕

・サンダージェット、ツインドリラー、ゴッドタンク

グリッドマンをウルトラ戦士に見立てると、これら三機は地球防衛軍のスーパー・ヴィークル群に相当する事になる。実際これらは、ゆかと一平、即ちヒーローの同志たる人間が操縦するわけだから、その意味でも防衛軍メカと同等だ。戦闘機・地底戦車・装甲車というラインナップも、それを意識しているように思われる。

但し、大きな違いが二つ。まずはウルトラの防衛軍メカがヒーローの前座を務め、墜落や脱出ばかりを身上にしているのに対し、アシスト・ウェポンはその名の通りアシストを任務とし、グリッ

ドマンより後から出撃する、という点である。グリッドマンの危機、もしくは怪獣の戦力分析が出来た時点での出撃であるだけに、常に的確な支援活動を行なう事が可能になっている。前述した通り、相当な効果が上がっているのだ。

ウルトラ防衛軍メカとの今一つの差異は、墜落等の敗退シーンが無い、という点である。特に12話以降では、轟神合体や超神合体を控えている関係上、この三機がやられる訳には行かないのだ。これは戦隊シリーズ等、東映ヒーロー番組のヒーロー側巨大メカと同じ事情なのだが、前述したような「怪獣の戦力分析が出来た時点で出撃する」という描写や、バンク特撮に頼らず各回の怪獣との絡みをきちんと挿入する円谷らしい特撮重視の姿勢とが説得力を生み、視聴者をしてウンザリさせるような展開は避け得ていた。それにアシスト・ウェポンは一平のクリエイトした「作品」であり、彼の愛着という点から言っても、しばしば墜落・破壊されるような描写は、しなくて正解だったと思う。

これら三機は、「ロボットへの合体」というコンセプトが前提になっているだけに、玩具っぽいデザインとなっている。実在兵器を思わせるリアルなデザインが好みのファンには、嫌われかねないデザインだと言えよう。しかし、アシスト・ウェポンは軍隊が使用する物ではないし、そもそも現実世界に出てくる兵器でさえ無い。中学生がCGで作製し、ファミコンのコントローラー状で操作し、あのカラフルでデタラメなコンピューター・ワールドで活躍するメカなのだ。お尋ねするが、現用戦闘機を彷彿とさせるような代物があの空間を飛び回ったら、むしろ変だとは、思われないだろうか？

使い捨ての前座メカでもなく、バンク特撮オンリーの顔見せメカでもなく、劇中である程度まできちんと扱われ、活躍を見せたという事実。作品世界にマッチしたデザイン。そう毛嫌いされずとも良い三機だと、筆者は考える。

・ゴッドゼノン

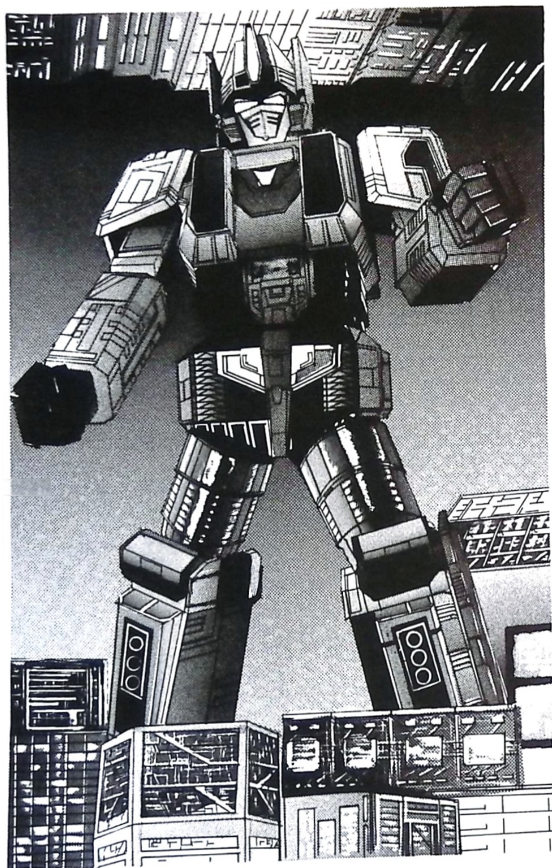
円谷特撮の巨大ロボット・ヒーローとしては、ジャンボーグ9以来（！）となる、このゴッドゼノン。（アイゼンボーは巨大サイボーグと考えておくぞ。）サンダージェット他が防衛軍メカだとすれば、さしずめこいつはカプセル怪獣だろうか。

カプセル怪獣は別にしても「巨大ヒーローと巨大怪獣」タッグであれば、過去に幾つか例がある（ゾーンファイター＆ゴジラ、ファイヤーマン＆ムクムク等）。だが、「巨大ヒーローと巨大ロボット」となると、ちょっと他に類を見ない。それこそ、『ジャンボーグA』にエメラルド星人カインが出たぐらいだ（カインをヒーローと呼ぶか否かは疑問だが）。特撮に限らずアニメ作品でも、あまり例は見ないように思われる（『マジンガーZ対デビルマン』という例はありますが）。

このゴッドゼノンも、グリッドマンソードやサンダーグリッドマンと並び、マニア受けの悪い存在である。例によって本放映当時の筆者も、あまり好みの設定では無いな～、と感じていた。あまりにもタカラ色前面押しのデザインにも抵抗を覚えたし、『グリッドマン』に擬似ウルトラマン的なイメージを求めていた心情からして、巨大ロボの参入等は余計な展開としか思えなかった、という事情もあった。巨大ロボットは円谷としては久しぶりでも、戦隊シリーズでは毎年数体がお目見えしているわけで、そういう意味での感覚の鈍化もあったと思う。

いずれにしても、それなりに整合性のある理由だったとは思うが、但し『グリッドマン』自体と真正面に向き合っての感想か、と言うところに、疑問の余地が残る。もっと、『グリッドマン』世界そのものをストレートに楽しんでも良いのではないか。最近ではそう感じるようになってきたのだ。

ここは一つ、童心に戻ってみよう（ヒーロー番組を見ていて、童心に戻れも無いもんだが）。正義の巨大ヒーロー＆巨大ロボの強力コンビが、力を合わせて巨大怪獣に立ち向かう。幼い日に、



こういう場面を夢想した男の子は、決して少なくない筈だ（女の子はどうか知らないけど）。あの頃の気持ちを思い出してみたい。ガタイの大きい超獣デビルフェイザーにこのタッグが立ち向かう36話のカッコ良さ。人間的な動きのグリッドマンと、ガッチャンガッチャンと機械機械した動きを見せるゴッドゼノンの対照の妙も、楽しみたいところだ。

更に言えば、現役児童にもあの頃の我々と同様の感覚——巨大ヒーローと巨大ロボットの共演を夢見る感覚——があっても不思議ではなかろう。ゴッドゼノン登場は、新たなオモチャを発売できるというだけでなく、作品自体にもきっちり貢献できていたのだと、筆者は今にして考えるのである。

## ③ダイナドラゴン関連

### ドラゴニックキャノン

17話でのゴッドゼノン消滅を受け、一平が新たに発案したアシスト・ウェポン。18・19話の二回に登場した。竜の形をしたキャノン砲で、口からドラゴンファイヤーを噴射する。18話のみで使用され、メカバギラにダメージを与えた。

18話を見ると、ミイラと共に日本考古学研究所に搬入された副葬品（竜の置物）がアイディアの元のように思われる。ただし大まかなデザインは、話の最初の方で既に仕上がっていた。

### ダイナファイター

一平曰く「ドラゴニックキャノンを変形させてたら出来ちゃった」という安直な戦闘機。ドラゴニックキャノン状態では折りたたまれていた翼が開かれるだけの、お手軽変形メカである。19〜21話に登場。主な戦績は次の通り。19話ではダイナミサイルでメカフレムラーの喉を破壊、火炎攻撃を封じた。20・21話での活躍はキングジェットの項を参照されたい。

### キングジェット

ダイナファイターをシステムアップすべく、一平が考案した戦闘機。20・21話に登場。ダイナファイターとのコンビネーション攻撃で、その威力を発揮する。この二機の共同戦績は下の通り。

20話　ビューストーム攻撃で、メカステルガンの透明化能力を解除。
21話　フォーメーション攻撃で、ダズルバの口を破壊。幻覚光線を封じる。

### ドラゴンフォートレス

ダイナファイターとキングジェットが合体して完成する強力な戦闘機。20〜25話に登場（ただし23話は戦場到着と同時にダイナドラゴンに変形している）。一平が、雑誌を立ち読みしている最中にアイディアを思いついた。主翼の色（白）に関しては、翔大次郎の言葉をヒントにしている。

### 合体超竜ダイナドラゴン（三宅敏夫）

ダイナファイター発案時から、一平が満を持して計画していた恐竜型のサポート・ロボ。ドラゴンフォートレスが変形して誕生する（だから「超竜合体」と言う用語は不自然であり、劇中では使用されていない。まあ、ドラゴンフォートレス自体は合体戦闘機なのだから、間違いではないのだが）。身体のバランスは、桜が丘丘陵で化石が発掘された恐竜ニホンティラノサウルスの体型データを参考に決定された。

登場話数は22〜26・34・37・38話の計八本。その他、27・29・31話の三本でも出動はしているが、戦場到着と同時に解体しており（竜帝合体のため）新撮カットが一切存在しないので、登場話数からは除外したい。39話にて、巨大カーンデジファーによってプログラムが破壊され、出撃不可能となった。

〔まとめ〕
・ドラゴニックキャノン、ダイナファイター、キングジェット、ドラゴンフォートレス

さて、ゴッドゼノン関連についてはかなり好意的な意見を持つ筆者であるが、ことこのダイナドラゴン関連については、そうばかりも言ってられない。特に、ダイナドラゴンになる前の、この四機（と言ってもDキャノンとDファイターは同一機だが）に関しては、好き嫌い以前に、劇中での扱いが悪すぎる！

例えばDキャノン。最終回まで延々とCMが流され続けたメカであるが、キャノン砲として使用されたのは18話ただ一回、というひどさだ。ゲスト的な使い捨てアイテムならともかく、毎週毎週CMが流される主力商品の活躍が一回限り、というのは、一体どういう事やねん。しかもキンググリッドマン登場以後になると、活躍どころか出番そのものが無くなってしまう（これは、Dファイター・Kジェット・Dフォートレスも同様。いきなりダイナドラゴン形態での出動になる為である）。

これは「結果的に出番が無かった」のではない。今後も登場する余地を残しておこう、という意志そのものが、画面上から見受けられないのだ。そう考えられる理由を二つ、挙げてみよう。

（1）　CMには、玩具のキンググリッドマンがDキャノンを肩にしているカットがある。残念ながら劇中では、こういう場面は描かれなかった。それもその筈、キンググリッドマン自体が、胸部からキンググリッド・ファイヤーを噴射できるのである。しかもこれは決め技としての使用なのだ（34・37話）。サンダーグリッドマンも、33話に同様の例がある。

一方、18話で使用されたDキャノンのドラゴンファイヤーは、怪獣を倒すまでには至っていない。より強力な火炎技を自力で使える以上、わざわざDキャノンを使用する必要など、全然無いではないか。

「胸部から火炎を噴射」等という、絵的に言ってもさしてカッコイイとも思えぬ設定を与えてしまうあたり、Dキャノンが出る余地を残そう、という意志の欠如は明らかだ。

（2）　31話から登場するアシストウェポン選択画面には、このグループからダイナドラゴンとDキャノンだけが加わっている。ここで、まずDキャノンを出撃させたとする。続いてダイナドラゴンを出撃……させられないのだ。Dキャノンがダイナドラゴンのパーツなのだから。

選択画面に二機しか入れられないのなら、最も基本となるDキャノンとKジェットを選ぶのが自然なのである。

結果から言うとDキャノン他のメカは、サンダーG消滅後、キングG登場までのつなぎ、ワンポイント・リリーフでしか無かった。初登場の回のみで活躍するや、すぐにヴァージョン・アップされて次のメカに出番を譲る。これで、各メカに思い入れを持て、と言われても無理だ。

ただしシリーズ全体の流れから言えば、これら四機やダイナドラゴンの登場は、もともと、キングG誕生に至る御膳立てなのであって、肯定的に言えば、18話から26話まで全てを、キングG誕生編だと思えば良いわけだ。第一、ゴッドゼノン関連の先代アシストウェポンにしても、事情は同じだった。10～13話全部が、サンダーG誕生編なのである。それを思えば、一方的に非難ばかりされる言われは無いし、18～26話の方が盛り上がりでは優っていたとすら思う。

だが、一つだけ違いがある。ゴッドゼノンは勿論、Tジェット他二機すら、サンダーG登場以後も活躍し続け、存在意義を持ち続けた、という点だ。キングGさえ完成してしまえば後は用無し、というDキャノン他との、この差は一体何なのだ。

筆者が勘ぐるに、Tジェットやゴッドゼノンが放映開始前から

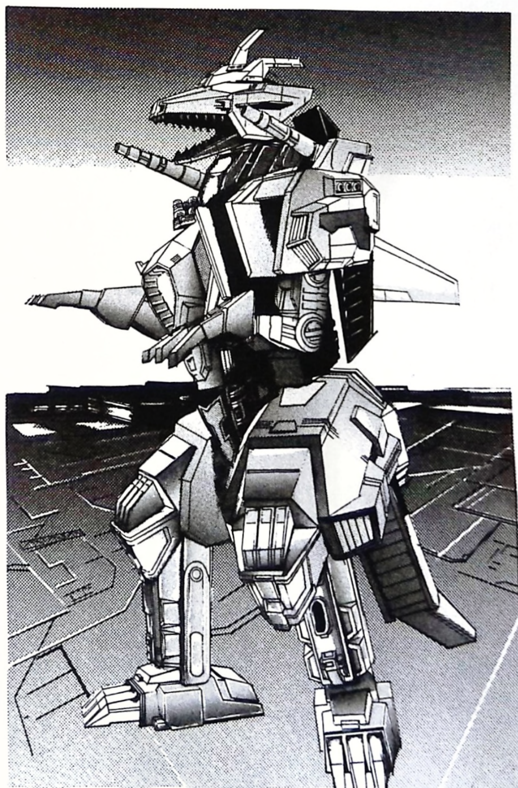
企画に含まれていたのに対し、Dキャノン以降のウェポンは、急遽でっちあげられた強化設定だからでは無いか、という気がする。だからしっかりと練られておらず、未消化に終わってしまったのでは無いか。

オモチャを売るのが目的の番組なのだから、商品化用の新メカを続々登場させる事は、ある意味では当然だろう。しかし、出すなら出すで、最後まで責任を持って描いてやらなければ、メカがかわいそうと言うものだ。『グリッドマン』のみならず、特撮・アニメのTV番組全スタッフに、そういう愛情を是非とも望みたいと思う。

・ダイナドラゴン

ゴッドゼノンに代わる二代目サポート・ロボである。筆者個人は、思いっ切りトランスフォーマーみたいなデザインのゴッドゼノンよりは、本来、こう言ったデザインの方が好きなのだ。好きなのだけれどもねえ、何せ「恐竜ブームだから恐竜型ロボ」という安直な発想がどうも馴染めない（ま、一平の発想なんだから、安直な方が「らしい」のだが）。しかも前年に『恐竜戦隊ジュウレンジャー』の守護獣ティラノサウルスを見ているもんだから、新鮮味なんざ全く無いしね。タカラがバンダイに時期的な遅れをとった、これは珍しい例ですな。

又、ティラノサウルス型という事で前足の動きがかなり制限され、怪



獣相手の殺陣も見るからに不自由そう。Dキャノンを受け継いだ火炎ドラゴンロアーが殆ど唯一の攻撃技というのは、子供から見ても物足りないのでは……？　グリッドマンが敗退する25話など、ダイナドラゴンがもう少し使えるメカだったらなあ、という気がしたものである。そんなわけでキングG登場後は、めっきり新撮カットが減って影が薄くなってしまった、て、それじゃ一体何の為に出したんだよ、おい。
　デザインだけを眺めている分には悪くない。特に、ゴッドゼノン・サンダーG・キングGと、似たような見た目の人間型ロボット等が並ぶ中にダイナドラゴンが加わることで、アシストウェポン全体のイメージが、かなり幅広いものとなった事は確かだと思う。それにつけても、もう少し劇中で活かせる存在であって欲しかったと、残念さの残るロボットであった。

## ④強化スーツ関連

### 合体超神サンダーグリッドマン

（遠藤城利・岡野弘之）

13〜16・32・33・35話の計七本に登場した、グリッドマンのパワーアップ装備。サンダージェット・ツインドリラー・ゴッドタンクの三機が変形、グリッドマンと超神合体する事で誕生する。例によって一平の発案だが、アイディアの元が何なのかは、劇中では描かれていない。
　17話のゴッドゼノン消滅に伴い姿を消すが、後に復活。

### 合体竜帝キンググリッドマン

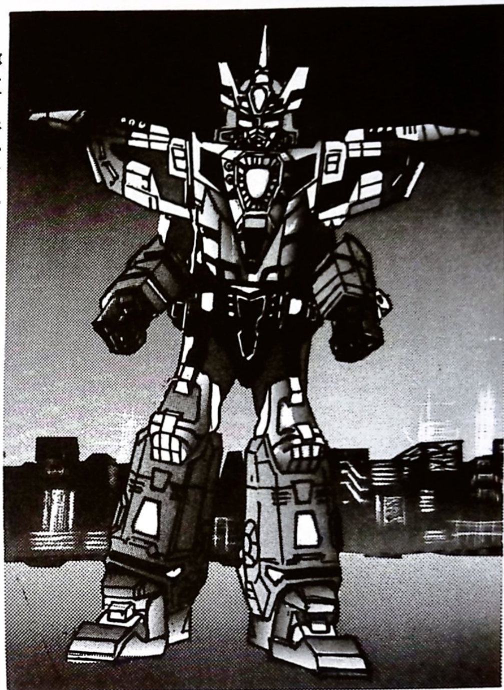
（遠藤城利・岡野弘之）

26・27・29・31・34・37・38話の計七本に登場した、グリッドマンの最終装備。キングジェットが変形し、グリッドマンと竜帝合体する。怪獣ベノラの毒煙攻撃に対処するガスマスク的な役割の鎧として、一平が発案した（26話）。その後もテレボーズ（31話）やスカボーン（38話）のガス攻撃に対して、有効に利用されている。
　竜帝合体に際しては、直接キングジェットが変形する事は無く、常にダイナドラゴン（元々はキングジェット＋ダイナファイター）が解体。続いて、キングジェットの構成パーツだけが変形して鎧となる、というプロセスを踏んでいる。

### 〔まとめ〕

　さて問題の二大強化スーツである。既に散々述べた通り、年配のマニアにとってグリッドマンは、ミラーマン・ファイヤーマン等の「擬似ウルトラマン的巨大ヒーロー」の再来に他ならないのであって、ロボット然とした強化スーツ姿は、とうてい受け容れ難いものであった。この本のイラストをお願いしている大井陛下も「すっぴんのグリッドマンがイイ！」とか言って、サンダーGやキングGのイラストをガンとして引き受けてくれなかったくらい（だから次ページのキングGのカットは私が描き、トーン貼りだけ陛下にお願いしました）だし、かく言う筆者も、17話のゴッドゼノン消滅に、驚く反面、喜んだクチである。
　これはもう、感情論以外の何物でも無いのであって、良いとか悪いとか言っていても仕方無い。まあ、二大スーツを合わせても一四話分しか出ていないのであって、強化スーツ姿が嫌いであればあるだけ、逆に残り二五本の「すっぴんグリッドマン」の活躍を、より楽しめるという風に考えることはできるだろう（そんな

事を言えば、すっぴん姿も強化スーツ姿も両方好きならば、全話を楽しめるわけだが）。　ただ敢えて「良い悪い」の話をしておくと、『グリッドマン』は一体誰に見せる為の番組か、という問題はある。本作は年配マニアを主対象とするオリジナルビデオ作品ではない。あくまで90年代のTV新ヒーローなのだから、70年代に多出した擬似ウルトラマンのイメージばかりを要求するのは、どんなものかな、という気はする。大体、サンダーGは放映開始以前から登場が決まっていたのであって（業界事情に詳しい友人から「今、サンダーG登場編の脚本が書かれている最中なんだって」と筆者が聞かされたのは、1話放映前だった）、その意味で『グリッドマン』は元々、そういうヒーローが活躍する為の番組として作られているのだ。擬似ウルトラマン型ヒーローの再生ばかりが『グリッドマン』のヒーロー像では無い。サンダーGも（当たり前の話ながら）、グリッドマンなのである。↘



とは言え、こんな理屈を並べても、感情的な好き嫌いはどうにもならない。感情論を吹き飛ばすのは、理屈ではなくパワーである。カッコ良さである。

筆者の場合、サンダーGについては、あまり好みで無かった。だから26話のキングG登場に際しても、それを歓迎する気持ちは全然持っていなかった。ところが！　キングG初登場のカッコ良かったこと！　詳しくは118ページを御参照願いたいが、前後編のツボを見事に押えた話運びにシビれ、散々苦しめられた毒煙攻撃・火炎攻撃を苦も無くハジキ返して進撃する頼もしい姿に、すっかり嬉しくなってしまったのだ。

感情的な抵抗心というものは、一度翻ってしまうと、後は早い。32話のサンダーG復帰にあたっては、既に抵抗感などみじんも無かった、という節操の無さ。「鎧」らしく防御場面が絵になるキングG。肩のドリルが象徴するように、より攻撃的なデザインのサンダーG。空中戦法がより強調されるようになったすっぴんグリッドマンと、三者三様の活躍を素直に楽しみめるようになった、という次第である。

デザインに関して言えば、サンダーG・キングG共に、グリッドマンの地肌の露出面積が、意外に大きい。二の腕と大腿部が、殆ど完全に露出しているのだ。従って、肱・膝の関節の自由度が大きい。この事は、格闘場面における動き易さを確保。一見して重装備でありながら、躍動感のある殺陣を可能にした。機械的な動きのゴッドゼノンやダイナドラゴンとの差別化という意味でも、効果を発揮したと思う。

更に、「いかにも着ている感じ」を醸し出している、という効果も忘れ難い。すっぴんグリッドマンとサンダーG・キングGは当然ながら別々の着ぐるみなのだが、この露出部分のおかげで、グリッドマンの着ぐるみが本当にメカのパーツを装着しているように見えるのである。これほど見た目に説得力のある強化スーツが特撮怪獣番組から生まれ得た事は、喜ぶべきだと思う。

（おわり）

第４章

# 各話解説

目次

# 1話『新世紀ヒーロー誕生！』
（結晶怪獣ギラルス登場）

【脚　本】　平野靖士　【監　督】　曽我仁彦

【用語解説】

● 怪物ギラルスの拷問屋敷

カーンデジファー出現以前に、武史が作っていたパソコン・プログラム。ここで言う「拷問」とは、「武史に嫌な思いをさせた他人に対する復讐」という意味合いのようで、ラブレターを受け取らなかった（と武史は思っている）ゆかが、今回の標的。外部のコンピューターにアクセスし、セキュリティーガードを突破、武史の思いのままに操作するというプログラムで、これによって武史は、井上病院を混乱に陥れた。

ギラルスのCGがホスト役として登場しているのだが、具体的にどういう役割を果たしているのかは不明。タイトル画面では単に「The Castle of Torture」となっており、ギラルスの名前は入っていなかった。

【今回の見どころ】

記念すべき第一回だが、「面白い」「つまらない」以前に「何だコレ？」というのが、放映当時の正直な感想であった。「ハイパーワールド」だの「コンピューターワールド」だのと言った、わかったようなわからないような設定がいっぱいの『グリッドマン』。ある程度慣れるまでは、作品に没入できなくても止むを得まい。まあ、表面的な設定はあくまで表面的な設定。本作のエッセンスは正義のヒーローVS悪の怪獣という単純明快なものだけに、慣れさえすればどうと言うことも無いのだが、慣れるまでの期間は個人差があるわけで、この期間があまり長いと、途中で見るのを止めてしまうと想像できる。この期間の長短が『グリッドマン』にハマるかどうかを左右していたのかも知れないな。（ちなみに筆者の場合は一ケ月弱ほどでハマりました。）

さて、現在改めてこの1話を見てみると、『グリッドマン』の基本構成がこの時点で既に確立を見ていたことに気がつく。武史は今回、自作のプログラム「怪物ギラルスの拷問屋敷」で井上病院のコンピューターに侵入しているが、これは2話以後、カーンデジファーの怪獣を送り込むのと全く同じ。一方、グリッドマン出現前の直人たちも、ジャンクを使って（ワクチン・プログラムで）井上病院を救おうとしている。となると、カーンデジファーやグリッドマンの出現は、武史や直人たちの行動を、ただ単に発展させただけの事とさえ言えそうだ。

初期作品でやたらにスケールの大きい展開を見せておきながら、竜頭蛇尾に終わるヒーロー番組は、数多い。しかし、『グリッドマン』は違う。全話を見終えた目で再見しても、この1話が全く浮いていないのだ。筆者は『グリッドマン』の魅力の一つとして常々「全エピソードに渡る世界観の統一」を挙げているのだが、そのことは1話から既に顕著だったと言える。単体のエピソードとしての面白さ、という点では、正直言って今一つの感もある今回だが、全エピソードを楽しんだ上での再見をお薦めしたい。

【重箱のスミ】

カーンデジファー出現の少し前、藤堂家の上空に（合成で）黒雲がわきあがる。1話の時点ではさほど気にならないカットだが、最終回ラスト・バトル前後の同様のカットを念頭において見ると、又、異なった印象を抱かれることと思う。

# 2話『アクセプターの秘密』

（弾力怪獣バモラ登場）

【脚　本】平野美枝　【監　督】曽我仁彦

【次回予告】

桜が丘大学のコンピューターに、怪獣バモラが出現した。

一平「行くのか？　直人」

直人「オレだって怖いよ、でもオレたちの……（FO）」

緊急出動だグリッドマン！　バモラが現実世界に出ようとしている。がんばれ直人、ゆか、一平！　がんばれジャンク！　次回、電光超人グリッドマン「アクセプターの秘密」、お楽しみに。

【用語解説】

● 桜が丘大学

名前の通り、桜が丘にある大学。所在地は井上病院の近所と思われる。パソコン通信でプログラミング講座を開設、一般の利用にも供している。同大学は、以後も22・34話等で話に関わった。

● 空間ワープ装置

桜が丘大学のコンピューターに侵入したバモラが、その中のシステムを組み替えて作り出した装置。空間を歪めて、コンピューターワールドと現実世界をつなぐ事ができる。カーンデジファーは、コンピューターワールド経由で現実世界に巨大怪獣を送り込むために、この装置を作らせたのだ。

【今回の見どころ】

この回の見どころは何と言っても、現実世界に半分はみ出してのグリッドマンVSバモラ！

「空間をねじ曲げて、コンピューターワールドの巨大怪獣を現実世界に送り込む。」これがカーンデジファーの今回の、と言うより、究極の目的である。「そうなったら一大事」とばかりに直人たちが奮闘努力するサマが描かれるわけだが、特撮怪獣ファンたるこちら側としては、「怪獣、現実世界に出て来ないかなあ」というのが正直な希望であることは、今更断るまでもなかろう。勿論、本作品の内容であるとかカラーであるとか、それ以前に予算の問題から言って、そんなことが実現するわけは無いのだが、やはり特撮ヒーローや巨大怪獣には、青空バックが最もよく似合うのだ。

この2話は基本設定の紹介・解説編であり、そちらに時間が割かれるという制約上、単体エピソードとしては「？」という感も無しとしない。しかし、ファンの生理的ニーズに僅かながら応えてくれた「現実世界に半分はみ出しバトル」を見せてくれただけで、その印象は強烈だ。ストーリー的にも、「コンピューターワールドから怪獣が飛び出して来る！」という今回の展開は最終回で再現されており、その意味では最終回の伏線とも考え得る。やはり、見落とせないエピソードと言えよう。

【重箱のスミ】

・バモラの別名は「弾力怪獣」だが、OPの着ぐるみ俳優クレジットでは、「強力怪獣」と誤植されていた。

・で、その別名通り「巨大な身体は敵の攻撃をはじき返す」と設定されていたバモラだが、対グリッドマン戦では、そんな場面は全く無いのであった。

【合成の見どころ】

コンピューターワールドに穴が開けられたため、グリッドマンやバモラの背景に現実世界が広がっている、という珍しい映像が数カット見られる。これらの場面では全て、グリッドマンやバモラの方が実景に合成されている。

# 3話『電話パニック危機一髪』

（火山怪獣ボルカドン登場）

【脚　本】　平野美枝　【監　督】　神澤信一

【次回予告】
カナと大地が保冷車に閉じ込められてしまった。電話回線が混線し、連絡がとれない。その時、魔王カーンデジファーから挑戦状が叩きつけられた！　電話局のコンピューターを怪獣ボルカドンが破壊している。カナと大地が危ない！次回、電光超人グリッドマン「電話パニック危機一髪」、お楽しみに。

【用語解説】

●怪獣出現の噂
グリッドマン対バモラが現実世界からも目撃できたため、「桜が丘に怪獣が？」という噂が流れ、ケーブルTV「ECN」で報道された。だが目撃者が子供（大地）や酔っぱらい等ばかりだったことも手伝って、大多数の人々は一笑に付していたようだ。

●保冷車
カナと大地がかくれんぼをしていた「亀さん公園」の裏手に駐車（放置？）してあった、古い車。この車の保冷庫に隠れた二人は、そのまま閉じ込められてしまった。

●カナの友人たち
カナ・大地と共にかくれんぼをしていた四人の少女。しかし、すぐに飽きて、二人を見つけ出さないまま、中の一人の家に遊びに行ってしまう、世にも薄情な連中である。このコたちがもう少し探し続けていれば、もっと早くカナたちの危機に気がついたかも知れないのだが。だがカナと大地には、彼女たちを恨んでいる様子は無かった。

●カーンデジファーの挑戦状
電話パニックに乗じて大量に送信されたFAXの通信文（FAX自体、電話の一種だものな）。内容は次の通り。
「オロカナ　ニンゲン　ドモヨ／オレサマガ　ニンゲンセカイヲ／セイフクスルヒマデ／コンランニ　クルシムガヨイ／マオウ　カーンデジファー」　4話でも使用された。

●ミホ
ラストでカナが電話をかけていた友人。前述の四人のうちの一人かな？

【今回の見どころ】
空間をねじ曲げて怪獣を現実世界に送り込む、という前回とは打って変わって、カーンデジファーの今回の作戦はサブタイトル通り、町内の電話網を混乱させるという地味な（？）もの。地味ではあるが、こういう作戦の方が、むしろカーンデジファーらしいように筆者は感じる。それどころか、今回に至って、『グリッドマン』という番組の基本的な方向性が、ほぼ見えてきたようにすら思うのだ。
カーンデジファーの当面の標的は言うまでもなくコンピューターであるわけだが、ただコンピューターと言われてもピンと来ない。コンピューターが狙われている、ということが危機感に直結しにくいのだ（特に筆者のようにコンピューターやメカに疎い人間にとっては）。しかし、現在の我々の生活がコンピューターに支えられているのは厳然たる事実である。確かに今回描かれたように、電話局のコンピューターが混乱すれば、電話網が混乱する。電話網が混乱したら、それだけで都市生活には重大な打撃となることは疑いない。電話、更にはそれを支えているコンピューターは、現代の都市生活者にとっては空気のようなもので、普段はその存在さえ意識していないが、ひとたび失われると、たちまち生活・生存の危機に晒されてしまう。そういう、我々の生活・我々の文明のモロさ等が、『グリッドマン』という番組の描く題材であるようなのだ。（ただし「だから自然な生活に回帰せよ」と言うようなテーマにはなっていない。なにしろ直人たちがコンピューターを駆使して活躍する作品なのだから、コンピューター社会を一方的に否定する筈も無い。要するに「我々の生活がコンピュ

ーターに支えられている」という現状を認めた上で、その危うさと素晴らしい可能性の両面を描くのが『グリッドマン』だ、と思えば良いのではないか。）

で、そうなると重要なのは、電話なり何なりが奪われたことによる危機をいかにリアルに描いていくか、ということだ。これを全国的な大パニックに仕立てる手もあるのだろうが、この話では敢えて、「カナと大地が保冷車に閉じ込められたまま、連絡の術が無い」というミクロなエピソードを中心に据えている。こういう手法を選んだことは好判断だったと、筆者には思われる。「スケール感に乏しい」という非難は確かに成り立つだろう（特に前回が前回だけに）が、グリッドマンは本来が御町内レベルのヒーローなのだし、それ以上に、こういう話の方が、前述した「コンピューターに支えられた我々の生活のモロさ」を実感させるには適していよう。1話の盲腸手術の難航もそうだが、「コンピューターワールドで怪獣が暴れる」と言う、フィクション性の著しく強い事象に対して緊張感を抱かせようと思ったら、その結果としてこういう現実的・身近な危機が起こるのだ、という展開にもって行くのがベストでは無かろうか。ましてや『グリッドマン』が主対象とする視聴者は子供である。狭くて暗い場所に閉じ込められてしまう、という描写が子供にどれほどの恐怖感を与えるものであるかを考えてみて欲しい。

そんなわけで、シリーズの方向性をきちんと打ち出したこの3話から、いよいよ『グリッドマン』は本格的に始動した、と考えても良かろう（2話の「現実世界に怪獣を送り出す」というのは、ストーリー上こそ最終回に連なる中心エピソードではあるのだが、シリーズの方向性から言えば、余技に過ぎないと断定できる）。ただし、残念ながら、まだそれが話としての面白さには至っていない、という恨みが残るのも否定できない。特に直人たちの台詞でテーマを確認させてしまうラスト等、まだ初期エピソードらしいかたさを感じさせられてしまうのだ。まあ、その辺は今後に期待する、と言うことで良いのだが。

話は前後するが、今回冒頭が前回をひいていたのには、ちょっと驚かされた。もっとも2話でも、1話で盲腸を手術した大地がまだ入院していて直人たちが見舞いに来る、というシーンがあり、「おっ」と思ったものであるが、ただ1話と2話は一応、前後編に近い作りになっていたために、そんなに気にはならないのだ。だが、2話は完全に一段落ついて終わっているのに3話がそれを受けるというのは、けっこうスゴイ。

具体的には、グリッドマン対バモラが、現実世界に半分はみ出しての戦いだったため、入院中の大地がその戦闘を目撃していた、という描写が、2話の最後の方にあったのだ。2話の時点では特に印象に残らないカットだったのだが、大地やその他の人々のバモラ目撃談が、3話冒頭で町の噂となっていた、というわけ。

基本的に一話完結スタイルをとりつつ、連続する要素も加える、と言うのは、近年のヒーロー物にはごく普通に見られる手法ではあるが、『グリッドマン』の場合、今回がそうであるように、

①　比較的ちょっとした描写を受けることが多いこと。
②　グリッドマンや怪獣・カーンデジファー等に対する市民の認識度を中心にしていること。

という二点が特徴ではないか、と思う。②に関しては、東映等のヒーロー物では、ヒーローや敵組織について一般民間人がどの程度の認識をしているのか曖昧な作品が大変多いだけに、こういう細かい部分にまでこだわってくれる本作品には「さすが円谷」といった感心も無しとしない。特にグリッドマンたちが普段は人目につかないだけに、一層興味深いところでもあるのだ。

初期のこうした描写が真価を発揮してくるのは、実は二クール目以後なのだが、それは又、別項で。

【重箱のスミ】

グリッドマンが怪獣を倒す前にフィクサービーム（修復光線）を使用する珍しい回だ。同様の例としては23話がある。

# 4話『暴走自動車』

（透明怪獣ステルガン登場）

【脚　本】平野靖士　【監　督】神澤信一

【次回予告】

魔王カーンデジファーの次のターゲットは、コンピューターを搭載した最新式の自動車だ。直人の父宗一郎を乗せた暴走自動車は、桜が丘の町を猛スピードで走り抜ける。グリッドマンは、暴走自動車のコンピューター世界に入りこめるのだろうか。次回、電光超人グリッドマン「暴走自動車」、お楽しみに。

【用語解説】

●細野龍元（黒部進）

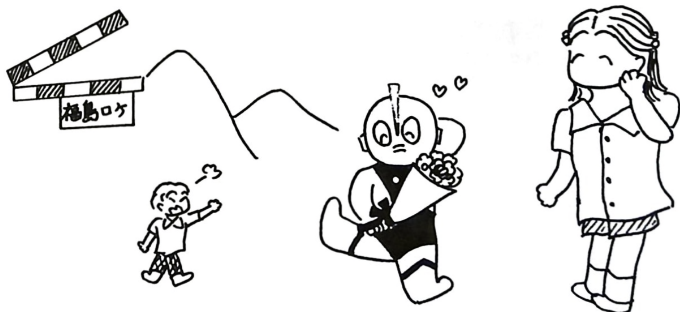
ECNの報道番組に出演したコメンテーター。3話の事件について意見を述べた際に、犯人を「バカなハッカー」呼ばわりしたため、武史&カーンデジファーに愛車のコンピューターを狙われ危機に陥った。「口は災いの元」という格言を地で行く人だ。

「マスコミでは力がある」と自認する。極端に時間にうるさく、接待ゴルフの待ち合わせ時間に一分数十秒遅れた宗一郎を「能無し」と罵る。

演じる黒部進氏は、久しぶりの円谷作品出演。普段は悪役の多い黒部さんだが、円谷ではハヤタは勿論、木村（『ウルQ』）・大熊（『レオ』）と善玉専門で、今回のようなイヤミな役柄は珍しい。すっかりベテラン俳優の域に達しながら、子供番組でも誠実に演じてくれるのは、当然の事とは言え、嬉しい限り。

●細野氏の愛車

最新式のコンピューター制御自動車。ナビゲーションやチェックシステム、自動車電話など、最新設備満載だ。それが仇となって、今回、怪獣ステルガンの標的となった。ナンバーは「品川33も34－62」。




㊟　福島県イメージCMのネタです。4話が福島ロケ作品というわけではありません😑

【今回の見どころ】

久しぶりの円谷ヒーロー誕生に華を添えるべく？元祖円谷ヒーロー・黒部進さんがゲストで登場。特撮ファンお馴染みの俳優が伴直弥さんだけだった本番組にあって、この4話、黒部氏出演というだけで既に貴重な存在だ。（そういうものか？）

その黒部氏演じる細野が、3話の電話パニックについてコメントする今回冒頭。又も連ドラ要素を盛り込んで、楽しませてくれる。異次元の伝説の魔王・カーンデジファーも、ここでは単なる「バカなハッカー」扱い。前回の電話パニックも「一部の地方では電話の混乱もあったようです」の一言で片付けられてしまう、と、この落差がけっこう楽しい。まあ、町中で怪獣が暴れているわけでなし、現実にこういう事件が起きても、一般の反応はこんなもんかな、と妙に納得させられてしまうのであった。

で、「バカなハッカー」呼ばわりされて怒った武史とカーンデジファーが、コンピューター制御の細野の愛車を攻撃するわけなんだが、一体これのどこが人類征服なのであろう。そう。4話にして早くも、カーンデジファーの本来の目的……コンピューターワールド及び人類社会の征服……が、どこかへスッ飛んでしまっているのだ。逆恨みのあげくの復讐・嫌がらせ、カーンデジファーのやっている事は、丸っきり武史と同じである。最終回で直人達の挑発に簡単に乗ってくる気位の高さと気の短さは、この初期段階で既に明示されているもののようであった（笑）。

考えてみれば1話や3話だって、人類社会を侵略してきた、と言うより、もっと愉快犯的なニュアンスの濃い計画だった。言ってしまえば、真正直に地球を攻撃してくるのは、単なる「侵略者」である。人々を混乱させ、困らせ、悩ませ、それを楽しむカーンデジファーのような者こそ、「悪魔」と呼び得るのかも知れない（円谷の悪の大先輩たるヤプール人も、人呼んで「いじわるヤプール」てなくらいだったものな）。

ラスト、父親を救うために奮戦したことを知られる由もなく、逆に父親の危機に遊び呆けていたとして、外出禁止を言い渡される直人。「ヒーローは辛いのである」とのナレーションで簡単に片付けられてはいるが、変身ヒーロー物に不可欠とも言えるこういう描写も、『グリッドマン』を支える陰の魅力であると思う。これについては、37話『えっ！パパが死刑』の項で詳しく触れることとしたい。

【重箱のスミ】

個人の自動車の制御コンピューターに怪獣を送り込むにあたって、武史は衛星ナビゲーションシステムを逆用して自動車の位置を捕捉したり、自動車電話の番号を調べる等、あの手この手。ところがグリッドマンの方は、全く何もせずに、車のコンピューターワールドに飛び込んでしまうのだ。武史の立場は……？

【シナリオと映像との主な違い】

・接待の日の朝、宗一郎が探しているのがパターではなく五番アイアンである。（それのどこが「主な違い」だ？）

・細野の車が狂った直後、カーラジオからカーンデジファーの復讐の宣告やステルガンの咆哮が響く。

・パトカーの目前で一度停車する場面があるが、シナリオでは小金村の目前で停車。歩み寄った小金村は、急発進のあおりでボンネット上に載ってしまう。車は彼を載せたまま暴走再開し、歩道の露店を跳ね飛ばす等、実際の映像よりも派手なカースタントを予定していたことが伺われる。細野は途中で気絶してしまい、宗一郎は必死に手を伸ばして小金村を安定させる。このシチュエーションが映像化されていれば、解決後の小金村の感謝ぶりや、「パパが小金村さん（と細野）を救った」という道子の台詞等も、より自然に感じられただろう。

## 5話『男の意地の必殺剣』

（裂刀怪獣バギラ登場）

【脚　本】平野美枝　【監　督】村石宏實

【次回予告】

配送センターのコンピューターに異常が起きた。原因は全身刃物の怪獣バギラだ。流通がストップし、町はパニックに！　一平は、好物のスペシャルドッグが食べられない。腹が減った一平の思いついた新兵器とは？　次回、電光超人グリッドマン「男の意地の必殺剣」、お楽しみに。

【用語解説】

● スペシャルドッグ

「パンの家」というパン屋で売られているホットドッグ。一平の好物。評判がよく、すぐ売り切れる。

● 中央総合配送センター

桜が丘一帯の流通の中核を担っている配送センター。ここのコンピューターが怪獣バギラに襲われたため、食糧・医薬品・家具等、あらゆる配送品が各地の倉庫に閉じ込められてしまい、町は混乱に陥る。

● 入場制限

配送がストップしたことで、桜が丘には食糧パニックが勃発。三家族の母親たちが詰めかけたスーパー「サンストア」では、入場制限がしかれる事態に。それにしても、入場制限とは考えましたね。リアリティがある上に、この言い訳があれば、詰め掛けた客（エキストラ）がさほど多くなくても不自然さが無い。

● 食いはぐれる一平

夕食：給食と献立（ロールキャベツ）が重なったことに不服を言ったことが元で、父親と口論になり、夕飯抜き。母が夜食にスパゲッティを作ってくれたが、意地を張って口をつけず。

朝食：寝坊して遅刻しそうになり、食う暇無し。

昼食：流通がストップして食材が届かないため、給食が出来ず（午前中で授業打ち切り）。一縷の望みをかけた「パンの家」も、同様の理由で休業。

という経過で、食べ盛りの一平は丸一日、何も食べられなかったのでした。

【今回の見どころ】

馬場家の夕食時に、一平と父・寛司が口論になり、結局一平はメシも食わずに自室にこもってしまう、というシチュエーションがある。スペシャルドッグに固執し過ぎる一平は確かに良くないが、給食と夕食の献立がダブッてしまっては、あまり嬉しくはないだろう。一方、寛司の「夕飯に何がホットドッグだ」「母ちゃんの料理が食べられないのなら食べなくてもいい」という意見も、まあ、御無理御もっともである。

こういう、誰もそんなにひどく悪くはないのに、些細なことから口論・ケンカになってしまう事って、現実の日常生活にはよくあるよね。こういう、「うーん、あるなあ、こういう事」という描写が、『グリッドマン』には多いし、その描写が又、うまいんですよ。同じく中学生を扱っていた『ウルトラマン80』の初期教師編あたりと比べると、その自然さはほとんど雲泥の差である。科特隊などの特殊チームが登場せず、他の円谷特撮シリーズより遥かに日常的な設定を持つ本番組にとって、その日常描写がより重視されることは、言うまでもあるまい。又、通常目に触れないコンピューター・ワールドへの侵略が、我々の日常生活を揺るがす、という番組全体のコンセプトから言っても、その日常生活がウソっぽくては話にならないのだ。『グリッドマン』を鑑賞するにあたっては、こういう細かい日常描写の充実ぶりにも是非、大きな関心を抱いていただきたい。

アシストウェポン第一号「バリアーシールド」登場編だが、この武器は放映開始当初からCFで紹介されていたことでもあり、

さほど唐突な印象は受けない。「ウェポン」というほど大層な代物でも無いしね。それ以上に、2話のバリアー破壊プログラムや4話の着色プログラム等の延長線として受け取れる、という要因も大きいのでは？　同じ事は、以後のゴッドゼノンやらダイナドラゴン等にも当てはまるのであって、これらもこのバリアーシールドがあるから、又、それなりに自然に受け入れられるような気がする。こうした、段階を踏んでの新兵器登場も『グリッドマン』の得意とするところであり、シリーズ通じての見どころでもあるのだ（なにしろ、アシストウェポンが出揃うのは、この話の半年後だものね）。
　怪獣バギラもカッコイイぞ。



【シナリオと映像との主な違い】
・カナがホットケーキ作りで失敗を重ねる場面で、
　カナ「直人君はカナとコンヤクしてるんだから」
　直人とゆか「コンヤク……」
　一平「（またまた腹がなる）コンニャクでもなんでもいいから、食わしてくれ！」
という会話が入る。（だからそれが「主な違い」かって？）
・バリアシールドを転送する寸前、ホットケーキの材料費をねだるために、カナがジャンクの部屋に戻ってきてしまう。慌ててモニターにカバーをかける二人。直人はノートを自宅に取りに戻った、と言い繕うが
　カナ「ふ〜ん、でも表にチャリンコあったよ」
　一平「（ドキッ）し、知ってんだろ。あいつ、自転車より早く走るんだぜ」
　カナ「直人くんって、風のように走るのね」
二人、ついていけない。
……その後、一平がカナにお金を渡してなんとか追い払い、カバーを外すと、グリッドマンがやられている。中々面白い趣向だけれども、戦闘直前にもカナ・大地がジャンクの部屋に来ているためシツコク感じられるのと、新兵器バリアシールド誕生の一連の中に余分なエピソードを挿入したくなかったのが、カットの理由だろうか。妥当な判断だったと思う。
・スーパーでホットドッグの材料を買う彩子の様子に迫力があり、道子や良枝・カナ・大地が絶句したりする。
　彩子「早くしてちょうだい！　ウチの子、お腹すかせてるんだから！」（㊟　レジにて）
ラストナレーション（「母もまた強し」）に見合った描写である。実際にもこのぐらいの迫力が欲しかった。

## 6話『恐怖のメロディ』

（音波怪獣アノシラス／裂刀怪獣バギラ登場）

【脚　本】川崎ヒロユキ　【監　督】村石宏實

【次回予告・告知】

殺人音楽が町を襲撃した。おとなしいアノシラスが、音波怪獣に変身。次回、電光超人グリッドマン「恐怖のメロディ」、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組からのお知らせです」
一平「この、かっこいいグリッドマンと」
直人「変身アイテム・アクセプターを」
ゆか「抽選で二百名様にプレゼントします」
一平「どしどし、ハガキを送ってね」
三人「待ってまーす」

【用語解説】

● SAKURAGAOKA MUSIC LAND
今回、武史に狙われた楽器店。

● 音の精霊
学生時代、道子との初デートの時に宗一郎が語った話に登場する。楽器には、目には見えない「音の精霊」が隠れていて、演奏する人の心をいつも見ているから、安らいだ心で演奏しなければ、良い音は出せない、という世にもロマンチックな物語だ。直人やゆかは素直に受け止めていたが、カナは「インチキ話」と冷たい一言。

● トランスポート・アクセス
改造バギラをコンピューターピアノへ送り込む為に、武史が使用した方法。バギラは、まず電話線を伝って楽器店の電話器に入り込み、その電話器の電源コードからコンセントを経由してピアノに侵入した。

● 電子生命体＝電子アニマル
アノシラスの別名。コンピューターワールドに棲息し、その調和を保っている怪獣である。「電子アニマル」は武史の命名。

● ユニゾン（飛田恵里）
コンピューターワールドの住人。アノシラスと共にミュージック・エリアを守っているらしい。彼女も音の精霊なのかも知れない。凶暴化したアノシラスに、主題歌アレンジBGMを聞かせ、おとなしくさせようとした。

【今回の見どころ】

やったぜ怪獣同士のバトル！　これが無くちゃ円谷怪獣物じゃないぜ！　て、『グレート』には無いけどな。

大体、『グリッドマン』の怪獣てのは、デザインや造形は良い出来だし、写真で見ている分には充分個性的でもあるんだが、劇中では、なにせどれもこれも似たような使命を帯びて似たようなセットの中に出てくるので、インパクトに欠けることおびただしい。そんな中にあって、「コンピューターワールドに棲息する電子アニマルが、カーンデジファーの怪獣を撃退！」という今回前半の展開は、グッと来るねえ。しかも相手は、グリッドビームも通じなかった強敵バギラが、更に改造強化された奴なんだぜ。と言うことは、それを倒したアノシラスの光線はグリッドビーム以上、てことだな。「人は見かけによらない」の怪獣版だ。

後半にも、結果的にはシリーズで唯一画面に出たコンポイド・ユニゾンの登場、というお楽しみがあるし、年少の視聴者には印象的なエピソードなのではなかろうか（別に、大人にはつまらん、という訳ではないが）。

しかし、前回のバリアーシールド登場が自然だっただけに、今回のグリッドマンソードの登場のさせ方は今一つだったなあ。いや、ユニゾンとアノシラスのお礼、という事自体は構わないのだが、これではプラズマブレード（バリアーシールドに収納されて



いる剣）と、何がどう違うのか全然わからんではないか。単に長さの問題か？　やはり、プラズマブレードでは敵わない怪獣相手に、グリッドマンソードならではの特性で立ち向かう、と言うのでなければ、燃えられないよ。

まあ、一人のヒーローに二種類の剣を持たせよう、という発想自体に無理があるんだけれどもね。一クール終了前後にゴッドゼノン・サンダーグリッドマン登場、という構想は番組スタート時からあったのだから、バリアーシールドをしっかり描写するのは、それ以前の数話しか無いわけで、だったら剣を二本も出す余裕は無かったんじゃなかろーか。まあ、今更タカラの商品展開にケチつけてみたって始まらないけどさ。

【重箱のスミ】

今回、アノシラスが二度に渡ってフィクサービームを使用。おかげでグリッドマンの方は未使用に終わる。

【合成のみどころ】

アノシラスの顔が変化するカットでは、ビデオ特撮の得意技・モーフィング合成の威力を堪能できる。二回あるよ。

【シナリオと映像との主な違い】

・バギラVSアノシラスの格闘が無い。

物陰からアンテナのような角が出て、突如ビームが炸裂。

一瞬にしてバギラが砕けるように消滅してしまう。

と、これだけで済まされているが、これではいかにも味気無い。怪獣同士の格闘を見せてくれた現行作品の方が絶対に良い。

・最後にフィクサービームを発射するのが、グリッドマンとアノシラスである（実際にはユニゾンとアノシラス）。

# 7話『電子レンジ爆発0秒前』
（火炎怪獣フレムラー登場）

【脚　本】　静谷伊佐夫　　【監　督】　川崎郷太

【次回予告・告知】

火炎怪獣フレムラーの攻撃で、ゆかの電子レンジが危ない！
次回、電光超人グリッドマン「電子レンジ爆発0秒前」、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組からのお知らせです」
一平「この、かっこいいグリッドマンと」
直人「変身アイテム・アクセプターを」
ゆか「抽選で二百名様にプレゼントします」
一平「どしどし、ハガキを送ってね」
三人「待ってまーす」

【用語解説】

●ゆかの手作りケーキ

学校とグリッドマンの二足の草鞋でお疲れ中の直人（と、ついでに一平）のために、ゆかが焼いた苺のショートケーキ。中々おいしそう。

●大地の日記帳

一平が見つけ、直人が盗み読みする。その内容は40ページ参照。

●ゆかの日記

ゆかは日記もパソコンに入れてあるのだが、これが災いして、もう少しのところで直人・一平に覗き見されるところだった。もし武史がその気になれば、簡単に覗ける筈だぞ。やはり古典的な鍵付き日記帳の方が安全なのでは？

●カーンデジファー様の秘密を探るための装置

ゆかを恨む武史は、彼女の電子レンジを爆破してケーキ作りを邪魔しようと考えたのだが、そのままをカーンデジファーに説明しかねた為、電子レンジの事をこのように偽って説明した。後で



バレてお仕置きされてしまう。（……でも武史も何だってこんな嘘を言うんだろうね。元々カーンデジファーて、武史の醜い憎悪を見込んできた訳でしょ？　だったら、こういう作戦も積極的に後押しするのが筋なんだから、言っても構わないと思うけど。）

● マグネット炉

電子レンジの部品。フレムラーはこれを過熱させることでマイクロウェーブを異常発生させ、レンジを爆発させようとした……ということだが、それがタイマーと連動しており、タイマーが0になると（つまりレンジが「チン！」と鳴ると）同時に爆発する、というあたりが、よくわからん。

【今回の見どころ】

ボーッと自転車に乗っている直人。背後から直人を呼ぶ一平。「え？何？」とふり返った途端、自転車ごとゴミの山に突っ込む直人。それを見守りながら一平が冷静に一言、「ぶつかるぞ。」

この何とも言えない冒頭シーンを見た瞬間、筆者の脳の中で、何かがブツッと切れた。いや、怒ったワケじゃない。その逆。

既に述べてきたように、『グリッドマン』では他の特撮ヒーロー物以上に日常描写のウェイトが高くなくてはならず、又、そのニーズに応え得てきたと思うのだが、ただ贅沢を言えば、やや真面目過ぎた気がしないでもない。故に、ギャグ場面（5話から始まった一平の大ボケ諺シリーズ等）が、今一つなじんでいないように見えていたのだ。「日常描写にウェイトがかかる以上、その描写は真面目なものでなくてはならない。これはホームコメディでは無いのだ」という、妙な生真面目さが、何となくあったような気がする（まあ、この生真面目さは円谷ヒーロー物全体の特質でもあるのだが）。それが今回あたりから、随分軽いノリになってきているように思える。良い意味でフッ切れたのかな？　という印象を受けるのだ。これが前述した「脳の中で何かが切れた感覚」につながったのではないか、と思う。

何、脚本的にはさほどたいした事をしているわけでは無い。例にあげた自転車突っ込み事件だって、文で読めばたいした事は無かろう。ところが画面でみると、この間合と言うか、マの抜け方と言うかが、絶妙なのだ。演出のノリの良さのおかげだろう。同じことはスーパーで買い物中の一平がゆかに「こうして買い物していると、夫婦みたいだねえ」と言った直後の静寂であるとか、パソコン日記を覗き見されそうになった事を知ったゆかが、電話口で直人を猛烈にコキおろす場面等にも言える（この辺は詳述しないので、是非、各自で実際に映像を楽しんでいただきたい）。シリーズ中盤から後半になると、武史が次第にギャグメーカーと化して行くのだが、その下地はこの頃から作られていったようにも思われる。

5話の項で、一平と直司との食事をめぐる口論がリアルだ、という旨を述べた。確かに、そういう日常描写のリアルさという面では、『グリッドマン』は、そこいらの特撮ヒーロー物とは比較にならない程、充実している。ヒーロー物等よりむしろ『中学生日記』あたりと比肩するくらいだ。但し、それでも作品の本質は、これは断るまでもなく「明るく楽しいヒーロー物」なのである。暗い方向へのリアリティばかりを、あまり追求されても困る。作品を壊さない範囲での軽妙さも、やはり必要だろう。繰り返しになるが、筆者としてはこの7話をもって、良い意味で何かフッ切れたという印象が強く残るのである。

それにしても、弟や女のコのプライバシー（日記）を覗き見する直人は、これまでの円谷ヒーロー物主人公の常識を破壊したと言っても過言ではあるまい☺。4話の塾さぼりは未だしも……。良くも悪くも本当に、普通の普通の中学生だ。こういう描写が初期話数からバンバン描かれていることには、注意を払って良いだろう。

# 8話『兄弟の絆』

（冷凍怪獣ブリザラー／火炎怪獣フレムラー登場）

【脚　本】　神戸一彦　【監　督】　川崎郷太

【次回予告】

桜が丘の町のエアコンが、猛烈に暑くなったり寒くなったり。

一平「うちなんかカナの方が強いからケンカになんねえよ」

直人「いい兄妹に恵まれて羨ましいよ」

原因は、火炎怪獣フレムラーと冷凍怪獣ブリザラーだ。グリッドマンは二匹の怪獣を相手に、どう戦うのか。次回、電光超人グリッドマン「兄弟の絆」、お楽しみに。

【用語解説】

● 兄弟怪獣

武史は火炎怪獣フレムラーの兄として、冷凍怪獣ブリザラーを作り出す。兄の方が後から生まれるとは、『鉄腕アトム』してる。

● 直人・大地の部屋のエアコン温度表示

フレムラーによって狂わされたエアコン。グングン低下する室内温度を効果的に表現したのが、エアコンの温度表示だ。最初12度だったのが11度→5度→マイナス12度→マイナス30度と下がった後、グリッドマンの勝利を迎え、3度→4度と回復する。

【今回の見どころ】

6話の怪獣対決に続き、今度は兄弟怪獣。いやあ、円谷だねえ、この展開。うんうん。

兄弟怪獣と言えばガロン&リットルだとかが居るわけだが、このブリザラー&フレムラーの場合、青と赤・氷と炎という、見たまんまのシンプルかつスタンダードなコンビ怪獣。むしろ、アボラス&バニラが復活したかのようにも思われて、一層楽しい。冷凍ガスと火炎のダブル攻撃を両手ではじき返すグリッドマンも、まさに正しいヒーローの姿と言えよう（この一年後、『ウルトラマンパワード』にて本当にアボラス&バニラが復活した際に、パ



ワードが全く同じことをしていたりする）。
　まあ、難を言えば、両方ともグリッドマンソードでやられてしまった事かねえ。せっかく二頭出したんだから、片方はグリッドビームで倒して欲しかったのだが。

　さて本編。元々『グリッドマン』では怪獣による被害が、家屋等が破壊されるという形はとらず、日常的なレベルでの「不思議な事件・危険」に住民が翻弄させられる、という表現になっているわけだが、今回は特に、その「日常レベルでの危険」の進行に関する描写が非常にうまく、危機感の高まりをよく感じさせてくれるのだ。今回はなにしろエアコンの異常という、現実にもごく普通に起こりそうな出来事を扱っているため、言わゆる「パニック」にすら至っていない。だが、それだけに、静かに危機が迫ってくる感じがよく出ていたように思う。
　直人のイタズラ（兄弟喧嘩の仕返し）で手をベッドの柱に縛りつけられた大地は、異常に冷える自室内から避難することが出来ない。最初は助けを求めていた大地も、低温に抗し切れず、眠ってしまう。グングン低下する室温。エアコンの温度表示が音も無く、一度、又一度と下降していくことで、危機感が煽られる。
　更に細かい事を言うと、今回の怪獣ブリザラー&フレムラーは、武史のパソコンから出撃した後、Aパートでは一度も登場しないのだ。つまり、コンピューターワールド内で暴れ回る怪獣、というカットがAパートには見当たらないのである。それだけ余計に本エピソードでは「静」の（事態が静かに進行・悪化していく）イメージが強調されているのだ。前回（7話）がかなりコミカルなストーリー展開であり、故に「動」の印象が強かったのとは好対照と言えよう（もっとも7話でも、ゆかの背後でスッと光 ― 怪獣 ― が音も無く電子レンジに入っていく、という描写があり、けっこう怖い。川崎監督、こういう表現うまいんだね）。
　兄弟喧嘩、エアコンの異常と言った日常雑事的な出来事（事件とすら呼べまい）という題材を用いながら、ここまで緊迫感ある展開を作り上げ、更に、グリッドマンが初めて体験する二大怪獣との戦闘とアクション色をも押し出した本エピソードは、初期の『グリッドマン』中でも正統派の佳作と呼び得るであろう。

【重箱のスミ】
　電話で一平に「エアコンおかしくないか？」と尋ねられたゆかが「また何かやったの？」と問い返すが、この「また」って、7話のパソコン日記覗き見事件を受けているのかな？

はみ出しア・ラ・カルト　「桜が丘？　桜ケ丘？」
　『グリッドマン』の舞台「桜が丘」はもちろん架空の町。実際には東京都稲城市でロケが行われている。ただ、お隣りの多摩市には「桜ケ丘」という町が実在するぐらいで、このネーミングはかなりもっともらしい。多摩近辺には歴史的な由来を持たない新興の町が多く、いきおい花の名前等が町名に使われるのである。
　なお、『ウルトラマン80』で矢的猛先生が勤務していたのは、「桜ケ岡中学校」。同校を含む町名も「桜ケ岡」とされていた。『ウル80』・『グリッドマン』いずれも、実在町名と微妙に表記が異なる点が細かい。

# 9話『悪魔の洗脳作戦』

（忍者怪獣シノビラー登場）

【脚　本】新藤義親　【監　督】村石宏實

【次回予告】
武史「ぼくの上に56人もいるなんて、絶対に許されないんだ」
　直人たちが通う塾の先生や、生徒たちの様子がおかしい。忍者怪獣シノビラーが、悪の洗脳教育をしているのだ。グリッドマン、緊急出動だ！　シノビラーは多彩な技を持っているぞ！　次回、電光超人グリッドマン「悪魔の洗脳作戦」、お楽しみに。

【用語解説】

● ヒューマン・クリエイティブ・スクール桜が丘校
　直人・ゆか・一平・武史たちが通う学習塾。パソコンを大幅に導入し、生徒の学習や教員の作業に役立てている。それを逆用され、忍者怪獣シノビラーに牛耳られる結果に。

● オートインテリジェンス機能
　シノビラーに与えられた機能。奴が人語を話せるのは、この機能のおかげと思われる。

● 御手洗先生 ~~（宇佐美淳也~~ 友金敏雄）
　この苗字を「おてあらい」と読むようでは、円谷ファンとは言えまい。それはともかく、ヒューマン・クリエイティブ・スクールの先生。洗脳された後の軍服？が、けっこう決まってた。

● 永村美奈子（菊地彩美）
　ヒューマン・クリエイティブ・スクールの生徒で直人たちの友人。外交官になって世界中を飛び回ったり、サミットや首脳会談の進行を手伝うような、グローバルな仕事に憧れている。シノビラーに洗脳され、カナからカツアゲしようとした。

● 松岡優作（高野泰宏）
　同じくヒューマン・クリエイティブ・スクールの生徒で直人たちの友人。父親の後を継ぐ弁護士を目指している。模試の成績が上がると無邪気に喜ぶ素直な性格。シノビラーに洗脳されて、マンガ本を万引する。

● 全国統一模擬試験
　全国三十万人規模で行われた模試。ヒューマン・クリエイティブ・スクールも参加した。結果は
　永村……全国23位
　松岡……全国36位（前回よりアップしたらしい）
　ゆか……全国42位
　武史……全国57位（前回よりダウンしたらしい）
　直人……全国24万6千19位
　一平……全国29万9千位
このうち武史は、五科目合計で四百八十五点（五百点満点中）、偏差値74．4。となると、上の三人は限りなく満点に近いということだろうねえ。感心。
　なお、ラストでも次の模試が行われ、直人は千五百位、一平は二万位と、共に大変キリの良い順位にアップした。これは、ゆか先生の特訓の成果である。

● ヒューマン・クリエイティブ・スクールのキャッチコピー
　テレビCF（ECNと思われる）でクレジットされたコピーは「優秀な教授陣／独自のカリキュラム／確実に成績アップ」。
永村・松岡・ゆかの模試結果を宣伝材料、直人・一平の結果を、怠け者の例として、全て本人に無断でオンエアした。

● 「彼らは怠けてさぼってばかりいたので、こうなったんです」
　CF中、直人・一平の成績について御手洗先生がこう説明する。4・18話を見る限り、否定できない。

● 悪の基本精神
　洗脳された御手洗と生徒たちが暗誦していたもの。劇中では「悪に生きることはこの上ない喜び／悪こそ最高の美学／悪に生きることこそ人間の最高の目標」の三箇条が紹介された。「悪こそ最高の美学」は、シノビラーの断末魔の叫びでもある。

【今回の見どころ】

ゆかの夢は、コンピューター・エンジニア。松岡は弁護士。永村は外交官。中学二年生でここまで明確に将来の目標を持って努力している、と言うのは、全く立派なものである。

学習塾の話でありながら、本エピソードは安易な塾社会・学歴社会批判になってはいない。確かにこの三人のように自分の夢を叶える為なら、勉強もひどく苦にはならないのだろう、という気にはなる。「勉強は成績を上げる為にやるものではない。自分の為にやるのだ」というラストナレーションも、その線に即したものだと言えよう。

現実に厳然と存在する塾や受験競争を否定してみたところで、あまり意味はあるまい。が、自分にとって勉強や塾通いの意味・目的は何なのか、と考えることなら意味はあるわけだ。

この辺の感覚は、いかにも『グリッドマン』らしいと思う。そもそも「敵味方ともにパソコンおたく」という本作品だが、仮に「おたく」自体を否定していたら、この基本設定自体、成り立たなくなってしまう。つまり、何かをキーワードで一括りにして否定するような発想からは、『グリッドマン』のような作品は生まれ得ない筈だ。

実際、松岡や永村には、悪い意味での「ガリ勉」というイメージはない。夢を追っているという明るさの方が、断然強調されている（これは意識してそう描かれているのだ、と思う。考えてみれば、東大医学部を目指して浪人中の良仁も、明るいギャグメーカーである）。だからこそ、松岡たちが洗脳され、悪事に走る場面が効果的なのだし（普段とのギャップが大きいから）、直人たちも普段の彼ら自身を取り戻させようと、躍起になるのだ。

ゆかも、松岡・永村も、全国三十万人中で五十位以内に入る秀才である。目指している職業（弁護士・外交官）も、エリート色の濃いものである。勉強が得意でなければなれる筈のない職業、つまり持てる筈のない夢なのだ。大半の子供は、彼らほど勉強はできないし、それに代わる特技（例えば、プロ選手になれるほど野球がうまい、とか）も持たない。これでは、視聴者の多くはイジケてしまう。

そこで登場するのが、我らが直人＆一平だ。単に勉強が出来ないだけではない。二人とも、将来の事なんか、まだ全然考えていない。それでも一平には芸術家だの店を継ぐだの話題が出たが、直人に関しては最後まで全く何もなし。まあ、普通の中学生はこんなものだと思う（高校生だってこんなものなのだ）。とりあえず、悪すぎる成績を何とかしようと言うことで勉強し、その成果が少し出たところで、幕。しかも、前述の「勉強は成績のためにやるものではない」というナレーション付きで。

要するに、ゆかや松岡たちの姿を理想としつつ、まずは手の届くことからやれば良いんじゃない？と言う、実に肩の凝らない結論が出ているように思う。最悪、武史のように成績に振り回されなければ良いのだ。現実社会の問題を安易に否定せずに、なおかつ軽く明るく描き出す。先述したように、良い意味で『グリッドマン』らしい好編である。

【合成の見どころ】

シノビラーの分身術は、バルタン星人はじめ、これまでのいかなる怪人宇宙人の分身術をも遥かに上回る映像的説得力を有している。ビデオ合成の勝利だ！




# 10話『危険な贈り物』

（地底怪獣テラガイヤー登場）

【脚　本】平野靖士　【監　督】村石宏實

【次回予告】

大地「お兄ちゃん！」
直人「大地」
大地「水道が破裂した！」
小金村「あーっ！　ちょっとみんな、みんな危ない、下がって、
　アッチャチャチャー！」

地底怪獣テラガイヤーが水道局のコンピューターワールドを襲った時、水が、危険な塩酸に変わった。一平の発明した秘密兵器とは？　次回、電光超人グリッドマン『危険な贈り物』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●水道水を濃塩酸に変える方法

劇中では、「水の消毒に使用されている塩素（ＣＬ２）を、水（Ｈ２Ｏ）と混ぜることで、塩酸（ＨＣＬ）を発生させる」と説明している。具体的にどういう処置を施したのかは不明。まあ、テラガイヤーが行なったシステムの組み替えが、この処理にあたると考えればよかろう（単に塩素の量を増やしただけなのかも知れないが）。

なお、理系に強い知人の説によると、水と塩素を混ぜると、塩酸の他にさらし粉（ＨＣＬＯ）が出来る。



Ｈ２Ｏ＋ＣＬ２→ＨＣＬ＋ＨＣＬＯ

で、このＨＣＬＯからＯ（酸素）を取り除く処置（還元）をすると、これもＨＣＬとなり結果、酸性度が高まる。直人が「酸の臭いだ」と言っているが、さらし粉の臭い（消毒液の臭い）は塩酸以上に強烈なので、さらし粉のままとは考えられず、還元している筈だ……との事である。

（参考「別冊みでぃあむマガジン／電光超人グリッドマン」）

【今回の見どころ】

今まで普通に水が出ていた蛇口から、突然、濃塩酸が噴き出す。これはかなり怖い状況である。中でも翔家の流し台の蛇口から塩酸が噴き出し、鍋の底を溶かしてしまう場面では、その寸前まで直人がごく普通に皿洗いをしていたことが、かなり効果をあげている。何故効果が上がるかと言えば、直人が皿を洗っていた時には保たれていた「日常に対する絶対的な信頼感」が、その僅か数秒後に同じ蛇口をひねった途端に、液体凶器とも言うべき塩酸が飛び出すことによって、見事に破壊されてしまうからなのだ。

『グリッドマン』では、怪獣の破壊活動自体は、一般の人々の目には触れない。一見、何の変哲もない日常生活が、実は危機に直面している、というのが、本番組の基本的な構造である。と同時に、スリルを煽るという意味で魅力の一端を担っているのだ。言ってみれば、突然、アンバランス・ゾーンに叩き落とされるようなものだ。この番組は、ほぼ毎回、そういうシチュエーションを描いているのだが、その「日常に対する信頼感が絶たれる瞬間」のインパクトの強烈さと恐怖感、という意味でこの10話は、かなりの線を行っている、と考える。

単に市民から飲料水を奪うだけなら、「貯水池に毒物混入」という古典的作戦を採用すれば良いわけで、実際、その方が被害は大きいであろう（気がつかずに飲む可能性が高いから）。しかし、水洗トイレで用を足そうとする大地・蛇口に直接口をつけて水を飲もうとする一平、等のカットは、毒水ならぬ塩酸が噴き出してくると思えばこそ、よりスリリングな場面たり得たのである。

本エピソードも、『グリッドマン』お得意の御説教話。「川を汚しちゃいけないよ」というのが、今回の趣旨である。呆れる程陳腐な題材ではあるが、劇中で直接に川を汚しているのが、ヒーロー側たる直人・一平である点は興味深い（二人が空き缶を半ば無意識に川に投げ捨てる。又、直人は油を直接流し台に捨てようともしていた）。環境保全だのマナーだのに無自覚・無知なこうした行動は、無意識で罪が無い分、余計に許容しがたいものだ。この点では、意識して水道を汚染している武史の方が、返ってマシなぐらいである。

カーンデジファーのように、本当に悪意に基づいて環境を破壊し社会を乱す存在は、現実にはそうそう存在しまい（麻原教祖のような例外はあるが……）。だが、無意識・無自覚にそうした行為を犯す者ならば、無数にいる。それは道路や駅・公園など、公共の場所の惨状を見れば、誰の目にも明らかであろう（少なくとも首都圏に限っては、そう断言して差し支えあるまい）。むしろ、そうした無意識・無自覚な連中、今回の直人・一平のような連中（基本的には善人）の小さな罪こそが、社会を住みにくくしているのだ。敢えてヒーロー側にこうした行為をさせる手法は、似たような題材をとりあげた32話『人間掃除機の襲撃』でも繰り返されている。こんなところにも『グリッドマン』の一貫性が見られるようで、興味深い。

【シナリオと映像との主な違い】

・大地がトイレに入る場面は映像と同じだが、気絶しかかって出てくる場面はシナリオには無い。
・敗戦後、怒ったカーンデシファーが武史に光線を浴びせる。

# 11話『おこづかいは十万円？』

（鋼鉄怪獣メタラス登場）

【脚　本】川崎ヒロユキ　【監　督】小中和哉

【次回予告】

店員「ひとまずこの場は、お支払いを現金で！」

主婦A「じゅ、十万円ですよ、奥さん」

主婦B「ま、十万円だわ」

十万円も使えるプリペイドカードが、町中に溢れた。それはカーンデジファーが計画した、恐ろしい買い物ゲームの始まりだった。鋼鉄で出来た怪獣メタラスを吹っ飛ばす新兵器とは？　次回、電光超人グリッドマン『おこづかいは十万円？』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 桜カード

桜が丘商店街で使用できる、プリペイドカード。劇中の様子では相当に普及しているようだ。大地は、残金をおこづかいにして良いという条件で、このカードを渡され買い物に出掛けた。



● 恐怖の買い物ゲーム

武史が発案した作戦。怪獣メタラスを使って桜が丘商店街のレジ管理システムを組み替え、全ての桜カードの残高を十万円に設定し直した。この残高が0になって百秒後に、カードを読み取ったレジスター機が爆発するのだ。

● 直人の全財産

ジャンクのパーツを買い替えるためこづかいを持ち寄った三人だが、ゆかの三万円に対して、直人は僅か三五〇円。

【今回の見どころ】

小金村が必死に空き地へ持ち出したレジスター機が、直人たちの目前で大爆発！　この爆発シーンは中々迫力があって良かった。東映ヒーロー物のように始終ドカーン、スガーンとやられると別に何とも思わなくなるものだが、普段は「コンピューターワールド（＝特撮セット内）でのビデオ合成処理による爆発」ぐらいしか見せていない『グリッドマン』だけに、現実世界（＝実写）での火薬爆発を見せられると、結構インパクトがあるのだ。スタッフもこの場面のインパクトを意識していたらしいことは、この一連の場面がエンディングに流用されていることからもわかる。

こんなところにも、本編舞台が日常感溢れる生活空間（つまり「御町内」）である『グリッドマン』の魅力の一端が見てとれる。ヒーローと怪人だけが存在する戦場、要するに寄居の採石場などでは、爆発だろうが光線だろうが、単なる舞台装置でしかない。だが、現実には町中で爆発があれば、それだけで大事件であろう。このレジ爆発シーンには、その感覚がうまく出ていると思うのだ。スケールを狭めた事で高まる効果だってあるのだ。火薬を使用する撮影等はとても大変なものなのだから、最大限の効果をあげなければもったいないではないか。

お説教話が多いのは『グリッドマン』の悪い癖（？）だが、今回は金銭教育。でもまあ、『レインボーマン』等のような、金に

関わる問題を正面から取り上げたヒーロー物も最近はとんと御無沙汰ぎみだし、その意味で価値はあるかな？　しかも「悪徳政治家の汚職がどうの」等という大袈裟な話ではなく、「意外なおこづかいを手にした大地が、それに振り回されてカナに嫌われる」という、かなり身近さを感じさせる展開になっているのも、『グリッドマン』らしく好感が持てる。現実にも、宝くじに当たったがために返って生活が狂ってしまった、なんていう話はよく聞くことでもあるし、それなりにリアルな話かも知れないな。
　金の本当の価値を知らない（勤労によって、しかも生計をたてるために金を得た経験のない）子供……大地も直人もそうだが……が、安易に奢ったり奢られたりすることで、人間関係の上で大切な何かを損なってしまう、そんな、深く考えれば重くなるような話を、あくまで楽しく仕上げるライト感覚。これ又『グリッドマン』の個性なのかも知れない。

【重箱のスミ】
　色々と奢ったことを恩に着せて、自分の言うことに従うように言う大地。いったんは大地に従ったものの、拒否反応を起こすカナたち。この展開自体はわかるのだが、その「いったんは従った」という部分、具体的には直人たちを大地と一緒に水鉄砲で撃退する場面のカナたちが、ミョーに楽しそうなのは……ウーム。

【シナリオと映像との主な違い】
・作戦前の実験として、隣町（緑が丘）のコンビニエンスストアのレジが狙われ、爆発する。その後のレジの爆発時に小金村が素早く対処できたのは、前夜のこの事件を知っていたからである。
・カナたちが大地に従う場面の描写が
「ためらいながらも水鉄砲攻撃に加勢する」
となっている（傍線筆者）。【重箱のスミ】を参照下さい。

はみ出しア・ラ・カルト　「グリッドマンはメジャーか？」
　円谷プロ製作の特撮ＴＶシリーズは『ウルトラマン80』以来、十二年ぶりとあって、放映開始当初はかなりの話題を呼んだ『グリッドマン』。そのメジャー度は実際、どの程度なのだろうか？
　関東地方では土曜日17時半という比較的恵まれた時間帯でのオンエアであったことも幸いし、三クール目には常時９％前後の視聴率を維持。これは金曜17時半の『五星戦隊ダイレンジャー』や土曜17時の『勇者特急マイトガイン』と比較しても遜色の無い、と言うか若干上回る、好成績であった。更に、放映終了直後には同時間帯で「グリッドマン傑作選！」なるセレクト・リピートが行われ、その後も95年夏に「夏休み子供フェスタ」の枠内でリピートされている。本放映当時から開始されていたビデオソフト化も、既に全話分が完結。戦闘シーンだけを抜粋収録した編集版もある。（余談だが、筆者宅の近所のレンタル屋でも『グリッドマン』の人気は高かった。95年夏のリピート中ですら常に何巻かが貸し出されており、驚かされた。今は置かれていないのだが。）
　このように見ると『グリッドマン』の露出度はかなり高い、と言って良いように思える。但しこれは飽くまで、関東地方に限っての話である。現実には本放映すら為されていない地域もある事（例えば静岡）を、失念してはなるまい。



## 12話『怪盗マティに御用心！』

（磁力怪獣マグネガウス登場）

【脚　本】右田昌万　【監　督】小中和哉

【次回予告】
マティベア「おいらは怪盗マティ、戸締り用心だよ（嘲笑）」人々の安全と財産を守るセキュリティ・コンピューターが狙われた。磁力を操る怪獣マグネガウスの攻撃で、グリッドマン最大のピンチ。その時、三つの光が一つになった！　次回、電光超人グリッドマン『怪盗マティに御用心！』君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 怪盗マティ
桜が丘に出没する怪盗。白昼、セキュリティシステムを破って家屋に侵入するが、マティベアを置いていくだけで何も盗まない。既に十二軒への侵入を果し、更に馬場家・藤堂家・翔家を狙ったのだが、藤堂家ではカーンデジファーに撃退され、翔家では直人たちの罠に陥って、ついに囚われの身に。

● 石川五介〈設定年齢37歳〉　（遠山俊也）
怪盗マティの正体。キャッツアイ警備保障の社員で、セキュリティシステムのセールス・マンをしている。契約を増やすためにセキュリティシステムを破って回っていたのだ。最後は小金村巡査に逮捕されるが、井上家のセキュリティシステムの暴走を解決した活躍が認められ、軽い罪で済んだ。三つになる娘と、丼めしを毎日三杯も食べる奥さんがいる。

● マティベア（声・緒方恵美）
怪盗マティが、侵入の証拠品として金庫の中に置いていくクマの人形。「おいらは怪盗マティ、戸締り用心だよ」と、被害者を嘲笑する。
この回の演出は小中和哉監督。アマチュア時代の『地球に落ちてきたくま（82年）』から『グリッドマン』と同じ93年の『くまちゃん』に至るまで、一貫して「くま」にこだわり続けてきた、あの人である。このお遊び（?）、皆、気づいていたかな?

● キャッツアイ警備保障
石川の勤める会社。セキュリティシステムの契約数では、全国で百万世帯を誇る（その中には井上家も含まれている）。マグネガウスは、この社のシステムのコンピューターワールドに侵入、システムを暴走させる。井上家の物の型番はKL－500。

● 三浦知良のサイン入りサッカーボール
一平が生命より大切にしている宝物。学校中でも一平しか持っていない。怪盗マティが馬場家に侵入した日に紛失、盗まれたかと思われたが、実はカナが一平に無断で友達に貸しただけだった。
本放映の93年は、Jリーグ元年でした。

● 変形ロボットのオモチャ
馬場家にセールスに来た石川が、カナにあげた景品（本当はお得意様にしかあげないそうだ）。カナは、サインボールを失った一平を慰めるために、このロボットを一平に譲る……のだが、やけに気前が良い理由はすぐバレるのであった。一平は、この玩具をヒントに、ゴッドゼノンを発案する。
ジェット機がロボットに変形するこのオモチャ、勿論タカラの製品なんだろうが、何と言う商品か御存知の方、いらっしゃいます?　私、この方面は疎いもので……。

【今回の見どころ】
今回の見どころですか?　そりゃあ、何と言っても怪盗マティを撃退するカーンデジファー様の勇姿でしょう😄　手下の留守番を兼ねる悪の首領、前代未聞とはこの事だ😄　ま、それはそれとしても、今回は実に軽快な話で楽しめる（ここのところ御説教話が続いていただけに、余計そんな気がするのかも知れないが。この12話を境に、娯楽色をより強調するように変わっていった気がするのだ。良いことである）。
契約を取るためならば怪盗商売も辞さないマティこと石川五介。彼が生き生きと活躍（?）できたことが、今回の楽しさの決め手

であろう。話の方もひたすら彼を中心に動いており、怪獣マグネガウスによる被害すら、井上家での騒ぎだけがマティとの関わりの上で描かれている（武史も今回は何かの陰を背負っているわけでなく、単に悪の作戦を遂行するだけの役回りだから、印象は薄い）。「怪盗マティ珍騒動」とでも言うべきか、小じんまりまとまっている感が強いのだ。

パニックが次第に拡大していく、その過程の描写も『グリッドマン』の大きな魅力ではあるのだが、その一方、こういうミニ・スケールのまま完結するエピソードも、御町内を基本的な舞台としている本作のカラーに合っているように思えるのだ。円谷作品で言えば、『ぼくら野球探偵団』に近いような印象が残ったエピソードであった。

ゴッドゼノン初登場！　ジャンボーグ9以来、丸二十年ぶりに誕生した円谷巨大ロボット・ヒーローだ！　しかし、アイディアの種がオモチャのロボットと言うのは、バリアシールドの時のスペシャルドッグ以上に安直な気がするぞ？

【重箱のスミ】

脳震盪（のうしんとう）で倒れた良仁を、良枝が懸命に揺り起こそうとするカットがあるんだけど、脳震盪で頭を揺さぶっちゃマズイよね。

【シナリオと映像との主な違い】

・シナリオでは、良枝が息子の良仁に対して普通に喋っている。この点は、丁寧語を使う現行作品の方が、母子の妙な間合いが生まれて楽しかったような気がする。しかし、トイレの話の中での、

良枝「屁理屈ばっかりこねて」
良仁「（屁理屈ではなく）うんちくです！」
良枝「ウンチ君？」

という会話は、さすがに行き過ぎという判断からか、カットされた（本作には、その手のネタはけっこう多いのだが）。

・ゴッドゼノンは、実際にはファミコンのコントローラーのようなもので動かすが、シナリオではパソコンのキーを猛烈に打鍵しての操作だった。そのため最後には、ゆかの指がつってしまい、それでゴッドゼノンが停止する（実際には、コントローラーがショートして停止）。



# 13話『スポーツなんか大嫌い』
(電気怪獣ジェネレドン登場)

【脚　本】平野美枝　【監　督】北村義樹

【次回予告】

宗一郎「あれ、何だオイ?」
寛司「オイ!　誰か!」
電気怪獣ジェネレドンが、スポーツセンターのコンピューターワールドを破壊した。トレーニングマシンが人々を襲う。ジェネレドンの電気パワーでグリッドマンの最後が迫る。その時、グリッドマンとアシストウェポンが一つになった。次回電光超人グリッドマン『スポーツなんか大嫌い』、君もアクセスフラッシュー

【用語解説】

●ＪＯＩＮＥＲ(撮影協力　ジョイナー稲城)
今回の舞台となるスポーツクラブ。プールとジムで構成される。ゆかが最初に入会、それを追う形で直人・一平も参加。その他、宗一郎・大地・英世・寛司・カナも入会する。このうち、宗一郎と大地は最近太り気味のために道子に指示され、英世も良枝(今回登場せず)に強制されての入会。運動器具をコンピューター制御していたため、怪獣ジェネレドンに狙われた。

●柏木
ＪＯＩＮＥＲ所属、筋肉モリモリの水泳コーチ。ゆかを熱心に指導していたが、実はゆかに気があったという、ロリコン一歩手前の男。爽やかな容姿とは裏腹に、武史の貧弱な体つきを見下す等と言った、繊細さを欠く印象が強い。ゆかの方は純粋に指導者として尊敬していたようだが、ジェネレドンの事件の際に暴露された柏木の意気地無さに、幻滅してしまう。哀れ柏木は、事件中に逃げ出したまま、二度と画面に登場することは無かった。

●アサヒ　スーパードライ
次から次へと新レーベルが登場するビール業界においては、早くもロングセラーの感すらある、アサヒビールのヒット商品。宗一郎が晩酌に楽しもうとしていたのが、これの中瓶だった。が、太り気味を理由に、道子に取り上げられてしまう。かわいそう。私はキリンのドラフトとラガー、サントリーのモルツ等が好き。

【今回の見どころ】

筆者の友人の髙橋忍氏は放映当時、この回のゆかの水着姿に、いたく感激していたものだが……まあ、いいけどね。

筋肉モリモリ男・柏木がモヤシ男の武史を、「貧弱な肉体」とバカにする。ゆかの前で恥をかかされた武史が、怪獣を使って復讐する。この展開だと、よほどの事が無い限り、視聴者は武史の方に感情移入(同情)すると思う。本来、「悪の大幹部」である筈の武史に容易に感情移入できてしまうところが面白い。しかも今回の行動パターンが武史にとって「意外な一面」でもなんでもなく、全く普段通りだから尚更である。実際、同情されて然るべき役回りでありながら、なおかつ今回も武史は、悪役としての立場をきちんと守っている(無関係の宗一郎たちを苦しめたことも無論だが、「身体なんか鍛えなくたって、ボクには頭があるんだ」という台詞のいじけ具合など、いかにも武史らしい)。武史が悪役のまま、道義的な意味で感情移入の対象に成り得るというのは、『グリッドマン』の面白さの一端と言えるだろう。32話『人間掃除機の襲撃!』など、その典型例である。

もう一つ面白いのは、「スポーツ＝健康＝善」という単純な公式を否定している事だ。安直な御説教話が散見される『グリッドマン』であるが、根拠の無い既成の道徳的イメージ(道徳そのものではない)を安易に持ち込むことは、一貫して行っていない。

もう少し詳述すると、「健康な肉体には健全な精神も必要だ」というラスト・ナレーション。直接的には、自分に奢りながら実は単なる意気地無しだった筋肉モリモリ男を指しているのだろうが、同じことは直人・一平にだって言えるのである。ゆかの心を取り戻すためにスポーツクラブに入って身体を鍛えようとする直

人たちは、一見立派だが要するに、
① 鍛える為に鍛えるのではなく、ゆかの目をひきたい（それも外見的に）から鍛えるという動機である。
② 幼な馴染みであり仲間のゆかを信用できていない（ゆかの方は、柏木を尊敬している時期ですら、二人を「必ず力を合わせて戦う（戦える）」仲間だと明言していた）。
という二点から考えれば、立派でもなんでもない。これなら、自分の特技を活かして復讐した武史の方が（やっていることはクライが）、自分に自信を持っているという意味に限れば、遥かに立派である。

スポーツは結構だが、何のためのスポーツなのかを見失えば、「健全な精神」は逃げて行く。もう一度、ラスト・ナレーションを思い出すと、「健全な肉体には健全な精神が宿る」とは言っていなかった。あの有名な警句は、実は誤訳である。原典では「健全な肉体には健全な精神が宿れかし（宿ったら良いなあ、現実にはなかなかそうはいかないなあ）」となっているそうだ。本エピソードは、そこのところをしっかり踏まえている。実際に柏木は「健全な身体」の持主だが、彼の身体に「健全な精神」は宿っていなかったではないか。その柏木に対し、彼と同じ方向で対抗しようとした直人と一平。考えてみれば危ない橋であったのだ。

話の流れから言って、直人たちはこのスポーツクラブに二度と通わなかったと思う。それで良いのだ。スポーツをするべきだと本当に自覚できた時に、改めて始めるのが良いのだから。

それはともかく、ゆかもイイ加減、ニブイよね。正しいかどうかは別として、直人たちにも同情を禁じ得ないお話でした。

【重箱のスミ】
柏木に強引に渡されたJOINER無料利用券の束を投げ捨てて走り去る武史。それを拾い上げて、入会を決意する直人……て、おいおい、直人って、武史が捨てた無料利用券を拾い集めて通っていたの？　まあ、自腹でスポーツクラブに通う余裕の無いことくらい、11話を見ればわかるけどさ。

【合成の見どころ】
運動器具の暴走で宗一郎たちが大変な目に遭う場面。彼らの顔が歪む処理が施されているが、よく見ると背景はノーマル。合成されているのだ。画面全体を歪めてしまった方が簡単だっただろうが、それでは単に変な画面というだけで「誇張」という効果は出なかったのかも。

【シナリオと映像との主な違い】
・一平が公園でサンダーグリッドマンの合体プロセス画を描いている冒頭場面で、「企画書にあるような」という、笑える指定がなされている。
・トレーニングマシンが狂い出す場面で、
　寛司「手が！　手が離れない！」
　マシンの発する電磁波に手や身体が張り付いて離れないのである。（中略）
　寛司「畜生！　こいつ（マシン）から降りられねえ！」
とある。この辺が簡略化されたため、完成作品はちょっと不自然に見えてしまう恨みが残った。こういうところはキチンと説明しておいてくれないと……。
・柏木が逃げ出す場面は、「マシンに手を挟まれそうになって後退り、そのままスパークしていた制御装置に触れてしまう」と、かなり間抜けに描かれている。実際にはパソコンキーを操作しようとして感電するという、『グリッドマン』ではおなじみの描写となった。
・サンダーグリッドビームは「スーツを構成する三つのパーツ（アシスト・ウエポン）から光線が発射され、一つに収束！」と指定されていた。この方が合体メカらしくて良いなあ。但し今回、実際にはサンダーグリッドビーム自体使っていない。

# 14話『あやつられた時間』

（鋼鉄怪獣メカギラルス登場）

【脚　本】　静谷伊佐夫　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

武史「畜生、お前が鳴らなかったせいで遅刻してしまったじゃないか。」

メカ怪獣として生き返った怪獣ギラルスが、世界中の時計を狂わせた。間違った時間が人々を混乱させる。戦えグリッドマン！　皆の時間を取り戻すのだ！　次回、電光超人グリッドマン『あやつられた時間』、君もアクセスフラッシュ！



【用語解説】

● 斎藤ルミエ（井手尾有香里）

一平が夢中になっている女の子。ゆかの塾の友達が彼女と同じ学校に通っていたため、名前が判明した。しかし一週間後に転校を控えている。

● 桜が丘二丁目

ルミエが、通学に使っているバス停留所。彼女は毎朝、このバス停を7時50分に発車する京王帝都電鉄バスの永山行を利用している。

● 男の子（猪瀬将人）

ルミエのボーイフレンド（？）　爽やかそうな少年だ。

● スケジュール表

ルミエの転校が一週間後に迫っていることを知った一平が、彼女にアタックするために立てた計画表。内容は

「一日目　声をかける　／　二日目　話しをする　／
三日目　電話番号を聞く／　四日目　電話をする　／
五日目　デートの約束をする／　六日目　デート　／
七日目　結婚を申し込む」

中々スゴイ計画だが、筆者なぞは「電話番号を聞き出したら、その日のうちに電話を掛けんかい！」と思ってしまうのであった。

● グリニッジ世界標準時センター

イギリスのグリニッジにあり、世界中の時刻を管理する役割を担っている……と設定されている。メカギラルスは人工衛星の回線を利用してここに侵入、世界中のコンピューター制御の時計を狂わせた（ゼンマイ式等の時計は元通りなので、逆に「遅れている」と見なされてしまう）。

グリッドマンもここのコンピューターワールドに駆けつけてメカギラルスと戦うのだが、いつもと同じような特撮セットでありながら、物語上では「イギリスでの戦い」である辺り、『グリッドマン』の設定を面白く見せてくれたように思われる。

● 怪獣製造の所要時間

武史は、寝坊して遅刻したために怒り、他人のスケジュールもメチャクチャにしてやろうと思い立った。さて、武史が起きたのは朝の9時30分頃。そのすぐ後から怪獣の製作に入り、メカギラルスをグリニッジ世界標準時センターに送り込んだのが、現地時間の15時15分（日本時間で、深夜0時15分）。武史って、丸一日怪獣作りに費やしたのね。再生怪獣なのに……。

● 催眠光線

カーンデジファーが時計を経由して撒き散らした光線。これを浴びた人間たちは、狂った時計の示す時刻に疑いを持たなくなる。

【今回の見どころ】

いやー、この話、なにしろ武史が目覚まし時計に八つ当りする予告編のインパクトがあまりに強烈だったもので。あれから暫く「目覚まし踏みつけゴッコ」をやっていたというのも、今となっては懐かしいネタであります。

初期話数では「現実にコンピューターシステムが侵略されたら、こんなトラブルが起こるだろう」と言ったシュミレーション性の濃かった本作（だからパニック描写にそれなりのリアリティがあり、身近な恐怖感を与え得ていたのだが）も、この辺になるとかなりハチャメチャになってくる。「世界中の時計を管理している標準時センター」とは又、随分と苦しい設定だし、そのフォローと思われる「催眠光線」に至っては、もう、何がコンピューターパニックなのか、さっぱりわからん。

いや、けなしているのではない。このぐらい開き直った方が良かった、と思うのだ。いやホント。確かに初期のシュミレーション性も捨てがたいが、それに固執していては、ネタも制限されるし展開もマンネリ化してこようと言うもの。と、言う訳で、二・三クール目では「コンピューター」から「電化製品全般」へと、設定の拡大解釈が行われていくのだ。それが効を奏しているかどうかは、視聴者一人一人が判断すべきであろう。が、それだけでは無責任なので極く表面的な事を言ってしまえば、『グリッドマン』で世界規模の事件を扱ったのは、この14話が最初だ、という事実がある。規模の大小と作品の出来不出来をリンクさせることは無理があり過ぎるにせよ、時計を強引にネタにしたことで、若干なりとも新味を感じさせ得たことは無視できないように思うのだ。

「世界規模の事件」——と言っても、直接にはECNのニュースの中で、ロンドン空港やパリ駅の事故等が報道されていただけではあるが——を描いておきながら、話の中心は一平の片思いである辺りも、いかにも『グリッドマン』らしいね。

余談だが、25話『決戦！　ヒーローの最期〔前編〕』で、事件続きの桜が丘を見捨て去る住人を見た一平が「この町だけじゃないぜ、コンピューターワールドで怪獣が暴れた時の影響は。どこへ逃げたって同じなんだぜ」と言う。14話のように桜が丘を飛び出した事件を描いていたからこそ、この台詞に説得力が出たのだと、筆者は考えるのであった。

【重箱のスミ】

・深夜、銀座の和光ビル時計台（初代ゴジラが壊したアレだ）の時計が、十分進む。と、背後に映っている月までが移動するのだ。月は動かないと思うぞ、月は。

・サンダーグリッドマンVSメカギラルスの最中に、仰角でのカットがある。無論、オープンで撮影している筈もなく、両者ともに合成。ただ、上空にあたる部分に建造物が無く、スモークでごまかしているのはちょっと残念。「空にも建造物がある」というコンピューターワールドの設定はどうした？

# 15話『歪んだターゲット』

（忍者怪獣シノビラー登場）

【脚　本】　平野靖士　【監　督】　村石宏實

【次回予告】

一平「ううん、おかしいなあ」

ゆか「貸してみなさい。私が見本を見せてあげる」

一平「……！　うわぁー！」

大人気のゲーム・ヴァーチャルシューティングに、忍者怪獣シノビラーが侵入。ターゲットにされて逃げ惑う人々。ゆか、目を覚ませ！　一平を撃っちゃいけない。次回、電光超人グリッドマン『歪んだターゲット』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● ヴァーチャル・シューティング・ゲーム

ゲームセンター「CARNIVAL（撮影協力　ザ・カーニバル多摩店）」で人気を呼んでいる体感ゲーム。専用フルヘルメットをかぶり、ゴーグル内に投影される敵キャラを、模擬銃で倒す。一プレイ三百円。

● 各人のゲームスコア

「（シナリオより）　運動音痴であるため射撃の格好は悪いがゲーム慣れしている」武史は、一時間以上もゲームオーバーにならず、二十一万四千点のハイスコア（最後は店員に電源を切られる）。意外にゲームの下手な一平は五百点で終わり。ゆかは三万一千五百点まで出したところで、異常事態に巻き込まれる（その後もスコア表示は上昇を続け、最終的には十三万七千点に）。

● 必殺の武器

シノビラーを再生させるにあたり、武史が新たに与えたもの。だが、片やサンダーグリッドマン・片や鎖ガマでは、同じパワーアップでも差があり過ぎた。

● 「悪こそ最高の美学！」

シノビラーの断末魔（の少し前）の台詞。9話と同じ台詞を同じシチュエーションで使用、統一感を醸し出してくれた。

【今回の見どころ】

シノビラーがプログラムを変更した途端、ゲームの模擬銃からいきなりレーザー光線が発射される、というのは無茶な設定なのだが、その無茶が気にならない程度に、話に臨場感があるように思う。特にBパートでは小金村の通報で、パトカーや警官隊が大挙出動するのだが、これが本当に「大挙」なのだ。パトカーが数台、警官役のエキストラは十数名から二十名ほどに及ぶ。まあ、現実に乱射事件などが発生したら、こんな数では足らないだろうが、変身ヒーロー物の一エピソード（第1話等は除く）の描写としては、充分な数である。「セコイなー、予算少ないんだろーなー」等という感想は絶対浮かばない数だ。こういう点で決して手を抜かない製作姿勢には大いに好感を持てる。

もっとも、警官たちがかなり気軽に射撃を行なっているのは、いかにレーザー銃を撃ち落とすのが目的とは言え、現実味と言う点では疑問が残るのだが。ただそれも、現実空間でのアクション場面は『グリッドマン』には貴重な見せ場だと思えば、多少の派手さは容認するべきだろうな。

◆

今回の本筋は、三人組のチームワークの危機。幼なじみの三人が思春期に入り、直人と一平は「異性」としてのゆかを意識し始めているのに、ゆかの方は全然そんな感覚が無く、そのズレが話を作っている……この三人組の微妙な関係（そこが面白いのだが）に迫った一編だ。

似たような話である13話が直人・一平の共通の敵（柏木）を出したのに対して、今回はチーム内部での争いを取り上げた分、料理が難しかったように思う。柏木のような外敵がいる場合は、それを排除することで自然にチームワークは高まるが、内部でゴタゴタやった場合は、自分たち自身が意識的にチームワークの価値を認め、高めていこうと考える必要があるわけで、それを自然な

展開の中で見せることに難しさがあるのだ。この15話はある程度イイ線は行っていると思うが、率直に言って肝心なところで苦戦しているようだ。

その問題点は、ラストナレーションに集約されていると見ることが出来よう。「友達同士のちょっとした嘘が大きな波紋を呼ぶこともある」……即ち、友達に嘘をついてはいけないよ、という粗雑なまとめ方になっているのだ。だが筆者は、これでもってこの話を終わらせることに大きな疑問を抱く。そこで、このラストナレーションをどう改善すれば良いか（無論、変身ヒーロー物の許容範囲内で）、という仮題を考える形で、文を進めてみたい。ラストだけ変えて済む問題ではないが、ま、一応。

嘘は良くないが、今回の嘘は「たまには、ゆかを独占したい」という一平の（思春期の少年の）本音がつかせた嘘である。その本音と「仲間のチームワーク」を天秤にかけた時、必ず後者が重いのだろうか？　重いのなら重いで「重い」と一平自身が思い知る展開が必要な筈。しかもそれは、間違っても「ゆかが居ねえと（アシストウェポンの送り込み方が）わからねえ！」等という思い知らされ方ではいけないのだ（チームワークが大切なのは、メンバーが欠けると不便だからではない）。ゆかを独占して一時的な幸せに酔った一平が、それが故に失いかけたチームワーク（この場合は主として直人との友情ということになる）の重さに後から気がつき悩む、ということでなければ、このテーマは消化できなかった筈ではないのか？　その結果としてチームワークを失わずに済んだ、良かった良かった、ということであって初めて、三人腕組みラストカットの意味も出ようと言うもの。

更に私見を言えば、そもそも「ゆかを独占したい」と「チームワークを大切にしたい」という二つの気持ちに優劣をつけようと言う方が間違っているのだ。どちらもホンネなんだし、道徳的・道義的な優劣がつく問題でも無いのだから。だから、一平をして嘘をつかせるに至った気持ち自体は肯定しつつ、嘘をついたことだけを否定するのが良いと考える。

そこで「抜け駆けしやがって！」と言う直人の台詞が、ヒントになる。ゆかと異なり直人は、一平の気持ち自体（「ゆかを独占したい」）はよーく理解している。自分もそうだからだ。それよりも、一平のとった手段が、親友の自分を出し抜こうとした事が、気に入らないのだ（恋愛において「抜け駆け」は一概に否定すべきとも思えないが、彼らのような状況下では考えものだ）。

ならば、ここでは問題を「嘘」ではなく「抜け駆けしようとしたこと」に限定してしまえば良かったのでは無いか？　直人か一平かが彼女とくっつけば、しょせんチームワークに何らかの影響はあるにせよ、最低でも「仲間を出し抜く」ことは避けられるし、避けるべきだ。

「好きな女の子には、正々堂々とアタックしよう」

これで良くはないだろうか。

【重箱のスミ】

今回はフィクサービーム無し（使わなかったのではなく、実際には使ったのを、画面上では省略したのだろう）。

【合成の見どころ】

グリッドマンがシノビラーの身体をスリ抜けてしまう忍術場面の合成が楽しい。従来のフィルム撮影だと安直な二重露光で済ませてしまいがちなところを、かなり自然に見せてくれる。二回あります。

【シナリオと映像との主な違い】

本当は「メカシノビラー」が登場する予定だった！　驚いたと言うか、期待通りと言うか。「忍者の素早さに鋼鉄の身体をプラス」したんだそうな。そのまんまやんか。クサリ鎌を持つのは完成作品と一緒。

# 16話『一平、チビる⁉』

（弾力怪獣メカバモラ登場）

【脚　本】神戸一彦　【監　督】村石宏實

【次回予告】

殺人犯が脱走した。

鬼丸「……殺してやる！」

街中がおびえる中、メカバモラは警察のコンピーターワールドを次々と破壊し、捜査網を大混乱させた。急げグリッドマン、みんなの平和が君にかかっている！次回、電光超人グリッドマン『一平、チビる⁉』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●鬼丸信三（丹古母鬼馬二）

桜が丘銀行で強盗殺人をはたらき、拘置中の容疑者。35歳。警察の防犯システムの異常で、思わぬ脱獄に成功。警官のピストルを奪い、ジャンクの部屋に潜んだ。

●鬼丸の仲間

二人の共犯がおり、鬼丸と共に脱獄を図ったが、失敗。

●金の隠し場所

銀行から盗まれた金は、犯行に使われた車に積まれたままであり、その車は銀行正面のビルの駐車場に置かれている。これに関して鬼丸は取り調べでも自供しなかったのに、一平にベラベラと喋り、結局おのれの首を絞める羽目に。

【今回の見どころ】

軽快なタッチの娯楽作だ。今回の事件は、武史が自転車の無灯火運転を警官に咎められたのを恨み、警察の防犯・情報システムを混乱させたことが原因なのだが、メイン・ストーリーに対する武史側の関与はそこまで。後はひたすら、脱獄囚騒動を描いている。一平の大ピンチから逮捕までハラハラドキドキ、とまでは行かぬが、まあ退屈させずに見せてくれる。

ただ今回は、脱獄囚騒動とグリッドマンVSメカバモラが、あまり直接に関わっていないのが痛い。鬼丸が脱獄できたこと自体はメカバモラの防犯システム侵入によるし、その後も情報システムの混乱が彼の発見を遅らせている。だからメカバモラ出現は話から浮いてはいないのだが、言ってしまえば脱獄囚騒動のキッカケであり、解決の障害であるに過ぎない。今回の主眼はあくまで脱獄囚であり、怪獣はサブ・ストーリーでしか無いのだ。

別にその事自体を責める気は無いが、添え物なら添え物らしく、あっさり流しておけば良い。いつもの（怪獣退治がメインになるような）エピソードと同じような調子で、グリッドマンと怪獣との対決場面をダラダラ流されても、盛り上がらないのだ。この点をうまく処理していれば、本編の緊張感が現行以上に持続し、それこそハラハラドキドキの快作たり得たと考えるのだが。

【特撮の見どころ】

「見どころ」では無いのだが、今回あたりからコンピューターワールドの背景が、かなり淡く明るいグレーに、ほぼ統一されるようになる。この件に関して佐川和夫特撮監督が次のように語っている（小学館「グリッドマン超全集」より抜粋）。

「14話以降は、色調を明るめにした方がよいのでは、という意見もあり、その後、変えた部分はありますね。テレビは、明るい部分と暗い部分という意識がはっきりしているんです。あるレベル以下の暗さは、もう認めてもらえないみたいな。」

# 17話『孤独なハッカー』

（超音波怪獣ニセアノシラス登場）

【脚　本】平野靖士　【監　督】石井てるよし

【次回予告】

ゆか「ハッカーよ、これ見て！」

一平「何がハブ・ア・ナイス・デイだ。ふざけやがって！」

サンダージェットが盗まれた。ジャンクのパソコンデータにいたずらする謎のハッカー。カーンデジファーの指令を受けて、パソコン仲間が世界中のコンピューターを破壊しようとしている。ニセアノシラスの超音波攻撃で、グリッドマンが動けなくなった。少年よ、正義に目覚めるんだ。次回、電光超人グリッドマン『孤独なハッカー』、君もアクセスフラッシュ！

◎　17話には、パソコン画面上の会話が五回ある。ここにそれらを採録しよう。レイアウトも、劇中でのそれに極力近づけて再現してみた。

<u>スニーカーからジャンクへ①</u>

「スニーカー見参！！！　👟
　おたくのパソコン、セキュリティ・ガードが
　チョロいっすよ。（＾＾）
　簡単に侵入出来たよーん。（笑）
　ちょっちイタズラさせてもらったけど、
　↓↓↓↓↓↓↓
　泣かないでネ。
　またちょくちょく遊びに来るかも。
　ホンジャ、ま、ははは．．．
　　　　　　　　　　ハブ・ア・ナイス・デイ」

（㊟　👟マークは実際には運動靴の絵。）

<u>ジャンク（一平）からスニーカーへ</u>

「やい！スニーカー！
　盗んだデータを返さなきゃ
　ヒデエ目にあわせるぞ！」

<u>スニーカーからジャンクへ②</u>

「酷い目ねえ．．．．
　やれるモンならやってみるがいいさ。
　こっちはおたくのパソコンの中身を
　全部消すことだって出来るんだ。
　やってみせようか？」

<u>パソコン通信へのスニーカーの書き込み</u>

「昨日、僕はコンピューターの中にコンピューターワールドが
　存在するのを知った。
　そこにはグリッドマンという謎の生命体が存在しており、
　僕たちの世界に怪獣を送り込もうとしている悪を追ってきた
　ハイパーエージェントだという。
　さてさて、そんな話を本当にするなんて、わらっちゃいますよねっ（＾＾）
　だけど僕のパソコンの中に、変な信号とともに現れた、
　あのＣＧみたいな映像はなんだったんだろう。
　いやはや．．．．
　つづく．．かもしんない（笑）
　　　　　　　　　　　　　　　　　スニーカーだよん＞＞」

<u>スニーカーからジャンクへ③</u>

「カーンデジファー様の命令により、
　我々パソコン通信仲間は、
　　　　　世界中の
　　　コンピュータ・データを
　　　　　破壊する！
　　　　　　　　　　ハブ・ア・バッド・デイ」

（㊟　「世界中の～破壊する！」の部分はピンク色）

【用語解説】

● スニーカー

ジャンクからサンダージェットのデータを盗んだハッカーの、ハンドルネーム。パソコン通信でのID番号はFREE1049。

● 田宮シゲル（田口尚利）

桜が丘に住む少年で、スニーカーの正体。直人たちと同じ14歳。元から人づきあいが下手でパソコンで遊んでばかりだったが、交通事故で両足を悪くして以来、その傾向に拍車がかかっている。現在、足そのものは治っているらしいのだが、本人は歩けないと思い込んでおり、車椅子を常用している。

● 田宮聡子（宝ひとみ）　シゲルの姉。18歳。

● ニセアノシラスの秘密兵器

敵の分子構造を組み替えて体をモロくさせる超音波ビームのこと。これによりグリッドマンのデータが圧縮され、足の分子構造が堅くなって身動きが取れなくなってしまう。

● 解凍プログラム

グリッドマンの分子構造を元通りにするプログラム。シゲルが作り、ジャンクを通じてグリッドマンに送った。

【今回の見どころ】

「車椅子の少年が、ヒーローのおかげで歩けるようになる」というプロットの陳腐さ加減に、辟易しても無理はない。足自体は治っているのだが精神的な問題で……という説明に、視聴者の方が精神的にトドメを刺されてしまっても無理はない。

それでも筆者は、この回からかなり強い印象を受けた。その一つ目の理由は、モチーフである。作品全体の基本設定がパソコンと深く関わる『グリッドマン』において、ハッカーだのパソコン通信だのと言った今回のモチーフのはまり具合が、並でないのだ。特にパソコン通信（以下「パソ通」）に関しては、本放映当時から現在までのほんの数年間で、その普及度・一般の認識度が段違いに拡大。一般ドラマ等でも俄然、取り上げられるようになってきており、先進性あるストーリー作りだと言える、かな？

パソ通やハッカー行為とリンクする形で、シゲル少年のキャラクターが描かき込まれているが、これが又、極めて興味深い。武史がシゲルを見て「ぼくと同じ目をしている。同じだ。ぼくと同類だ」と言うが、全くその通り。シゲルは、33話のタケオ以上に「もうひとりの武史」であった。その彼が、三人組の仲間へと変わっていくのが今回のストーリー。で、最終回を考え合わせると『グリッドマン』のシリーズ自体、武史が三人の仲間になっていくドラマなのだ。つまり、この17話は『グリッドマン』シリーズの縮小版であり、最終回を予感させるエピソードでもあったわけである。

そこで少しの間、シゲルのキャラクターを追ってみよう。

まず興味深いのは、シゲルのハンドルネーム（パソ通上でのペンネームのようなもの）である。「スニーカー」……車椅子の少年が自分を「運動靴」と称しているわけだ。ここには二つの意味が感じられる。一つは言うまでもなく、シゲルの屈折した心理状態の表現。これについて多くの説明は不要だろうが、シゲルが交通事故前からパソコンばかり相手にしていた少年だった、という事を頭に置いておくと、その屈折具合の複雑さ加減も把握できよう（大好きなスポーツが出来なくなってヒネクレた、というわけでない彼が、「スニーカー」を自称する心理は……？）

もう一つ、パソ通が持つ覆面性に対するシゲルの依存心の表現、という意味も考えられる。ジャンクに無断侵入し、傍若無人に荒らしまわった「スニーカー」が、実は車椅子上の怪我人だった…いや、彼にとっては、行動の不自由な車椅子の少年「田宮シゲル」よりも、パソコン世界を自在に闊歩出来る天才「スニーカー」こそが、より自分を実感できる存在なのだろう。人付き合いが苦手な点のみならず、キーボードの前でだけ自信に溢れる自分でいられる、という点でもこのシゲル、正しく武史の同類だ……云々

と想像させる余地を、このストーリー・このキャラクターは持つ。演出面で言えば、シゲルが画面に初めて映るのはサンダージェットのデータを盗んだ翌日なのだが、最初のうちは上半身しか映っておらず、彼が車椅子に乗っていることは視聴者にもわからない。この時点まで彼は（視聴者には顔を見せてはいるが）、謎のハッカー「スニーカー」なのである。そしてグリッドマンが彼のパソコンに乗り込んで来たのを見て後ずさりするカットで、初めて車椅子の件が視聴者とグリッドマン・直人に分かる。ここで初めてスニーカーはシゲルに戻るのだ。

つまり、シゲルが天才ハッカー・スニーカーでいるためには、パソコンという媒体が必要なのである。彼にとって会話や実力の行使とはあくまでキーボードを通じて行われるものであって、相手に肉眼で自分の姿を見られるということは、スニーカーとしての自分の存在自体に関わる問題なのである。ましてや自宅に直人たちが押しかけて来るに至っては、彼にとっては言語道断とも言うべきルール違反なのだろう（最初にルールを犯したのは、データを盗んだシゲルの方なのだが）。

既に別項でも述べてきた通り、何かをキーワードで一括りにして否定するような発想は『グリッドマン』には無い。この17話にしても、パソ通やその愛好者自体を批判・否定する話では断じて無い筈。シゲルが三人とサッカー（足を使う種目、という意図だろう）をやるところで幕になっているが、何もスポーツやっていれば健全で、パソコンやってる奴はネクラでダメ、なんて話では無いのだ。ゆかがパソ通を使って桜が丘大学のプログラミング講座を受講している、なんていう肯定的な前例（2話）もあるし、今回にしたって最後にグリッドマンを救ったのは、シゲルのパソコン能力であった。否定してないでしょ？

ラスト・ナレーションの中で「（シゲルは今後）パソコンとも正しく接していくだろう」という一節がある。つまり、これまでのシゲルは「パソコンと正しく接して」いなかったわけで、つまりはその部分だけを否定しているということになる。それはハッカー行為？　いや、それも勿論そうなのだが、これまで述べてきたような覆面性に依存する考え方を否定しているように、筆者には思えてならないのだ。

他の事（人づきあい、スポーツ等々）は苦手なシゲルだが、キーボードの前に座って（覆面をかぶって）「スニーカー」になれば怖いものなし……という考え方、何か変ではないか？（これこそ武史の考え方の、完全なるコピーである。）

「スニーカー」という名称が、単なるハンドルネーム・ペンネームの域に留まらず、覆面の役割を果たしているところで、話がおかしくなっているのだ。人づきあいが苦手でパソコンは得意なシゲル君。それで良いではないか。なぜ人づきあいが苦手なのがシゲルで、パソコンが得意なのはスニーカーでなければならないのだ。「これだけが本当の自分」ではなく「あれも自分、これも自分」と認めるところから、向上心が生まれ努力が始まるのではないのか？　三人組を見れば瞭然。パソコンが得意とか好きとかいうのは、彼らのほんの一面でしかないではないか。

「武史の同類」であったシゲルが「三人組の同類」に変わり始めたことは、ラストのサッカーシーンを見れば明白である。前述したように、最終回ラストを予見させる結末であった。

◆

「17話ではグリッドマンの戦いが世界の少年たちの知るところとなった」（宇宙船65号より）

確かに武史たちの台詞をつなぎ合わせると、どうやらそういうことになりそうだ（「世界の少年たち」は、パソ通仲間ということであろう）が、なにしろ映像で描かれるのはシゲルだけなので、説得力に欠ける事おびただしい。カーンデジファーの下僕となってジャンクのデータ破壊を行う場面や、その呪縛が解ける場面にシゲル以外のパソ通仲間を何人か映してさえいれば、グッと印象が変わった筈なのだが。

グリッドマンの存在が一般に認められるのは衆知の通り26話だ

が、この17話は、2・3・21話と共に、その伏線的な役割を担っていたと考えられる（26話は「グリッドマンや怪獣の存在は、噂としては既に知られていたものが公認された」という、実に自然で説得力のある形式をとっている。その噂の発生源の一つが、この17話の事件である筈なのだ。なればこそ、この話での描写にもう少し細かく気を配って欲しかったと思わずにはいられないわけである）。

僅か二回目の登場で、ゴッドゼノンが早くも消滅！という、予想だにしない展開も含め、色々とポイントの多い話であった。

【重箱のスミ】

・武史はパソコン通信でシゲルの存在を知るのだが、物事の考え方や人類征服の片棒をかついでいるという事実からして、彼がパソコン通信に「書き込み」をしているとは考えにくい。情報ソースとして一方的に読んでいるだけなのだろうか？

回想シーンで、6話のアノシラスVSバギラが見られる。

・シゲルを公園に連れ出す場面で、一平が「いい天気なんだから」と言っているが、どう見ても空は曇ってます。

・直人とグリッドマンが二度合体した、初めての回。

【シナリオと映像との主な違い】

・世界各国のパソコン少年たち（日本人少女・黒人少年・白人少女）が登場し、ニセアノシラスに洗脳されたり、正気に戻ってグリッドマンを応援したりする。【今回の見どころ】で書いたまんまの描写がシナリオにあったので、嬉しかった。宇宙船65号の文も、シナリオを読んで書いたのに違いあるまい。

なお冒頭には、彼らがパソコン通信を楽しむ様子をバックに、パソコン通に関する簡単な説明がなされている。

・サンダージェットのデータが消えた時、一平が真っ先に疑ったのは、「カナのイタズラ」であった😄

# 18話『竜の伝説』

（裂刀怪獣メカバギラ登場）

【脚　本】神戸一彦　【監　督】石井てるよし

【次回予告】

桑田「こ、考古学研究所に、は、運ばれた、み、ミイラが甦りましたぁ……！（悲鳴）」

五千年の眠りからミイラが甦った。

ゆか「あなたが探しているお姫様は、私じゃないわよ」

呪いの叫びをあげて、ゆかを追いかけてくる。コンピューター・ワールドで暴れるメカバギラ。グリッドマンが八つ裂きにされてしまう。ドラゴニックキャノン、出動せよ！　次回、電光超人グリッドマン『竜の伝説』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●ミイラ（石丸ひろし）

約五千年前のもので、一ケ月前に中国で発見された。今回、研究のために日本考古学研究所考古学資料センターに搬入されたが、メカバギラによって復活させられる。副葬品に竜の紋章が入った物が多い点と、復活後の行動からすると、ゆかが調べた「竜の伝説」に登場する青年の成れの果てらしい。

●「竜の伝説」

中国には竜にまつわる伝説が多く、一平の語るところでは、強い者の象徴たる竜を飼っていた一族もいたという。又、ゆかが調べた中に次のような伝説があり、これが今回のミイラと深く関わりがあったように考えられる。

―竜を操ることの出来る青年が、お姫様を守るために戦い、彼女と一緒になることを約束した。ところが王族の者たちは彼を恐れ、姫に内緒で青年を毒殺してしまう。悲しんだ姫は、青年の柩に竜の副葬品を入れた後、彼の後を追ったのだった―

●野口明（植村喜八郎）
　ＥＣＮの広報部員。宗一郎に頼まれ、ゆか・大地・カナの三人を考古学研究所に案内する優しい青年。復活したミイラに投げ飛ばされた。
　演じる植村氏は、『超新星フラッシュマン』のダイ（グリーンフラッシュ）。お懐かしゅうございます。
●『ハワイからアロハ』
　道子が見ていたドラマ（監督・髙瀬昌弘）。ＥＣＮで放映されていた。ミヤコ蝶々のアップから、いきなりミイラのアップ（臨時ニュース）に切り換えられ、道子さんビックリ！

【今回の見どころ】
　この18話の放映日は7月31日。夏と言えば怪談、というわけで円谷お得意のホラー物なのだが、これが又、怖くもなんとも無いんだよなあ。ま、子供が見る番組としては、あまりに怖すぎても問題なのだが、「怖く見せよう」という意図はちゃんとあったようだから、意図的に怖さを抑えたとは考えにくい。『ウルトラマンエース』『タロウ』等、往年のシリーズの怪奇物は、もう少し怖かったよなあ。『グリッドマン』全体のカラーが明るいせいだろうか。ビデオ作品だからだろうか（フィルムよりも高画質で画面が明るく、奥行きを醸し出しにくいビデオ作品は、こういう怪奇物には向かないのかも）。逃げても逃げても逃げ切れない、というような演出もそれなりに為されてはいるのだが、やや物足りなかったようにも思う。
　ミイラのメイクなんかは出来が良く（気持ち悪くはない）、副葬品等もそれっぽかっただけに、余計に残念だった。
　武史がミイラを復活させたプロセスがどうもよくわからず、それがストーリーにのめり込みにくくしているようでもある。だが、「（ミイラから）怨念・憎悪・恨みを感じる」という武史の台詞からして、メカバギラとかコンピューターワールドとかは言い訳に過ぎず、姫に裏切られたと思い込んで死んだミイラ自身の残留思念が彼を蘇らせたのだ、ととらえた方が、作品の本質には近いのだろう。
　でもねえ、理屈を言えばそうなんだけれども、普通に作品を見ている限りではそういうことを感じにくいのだ。頭で何とか理解するぐらいが精一杯で、感情移入までは中々いかなかった人が多いのではなかろうか。（オレだけかな？）
　そういう怨念話にはそれなりの雰囲気が必要なわけで、前述したような怖さの欠如が痛い。又、ゆかによってミイラが姫への愛を取り戻しかけた為にメカバギラが一瞬動かなくなる描写も、本当はこれでは不充分であって、ミイラが愛を取り戻したおかげでメカバギラが倒され、だからこそミイラ自身が再び永眠した、という展開が必要な筈だ……ドラゴニックキャノンの最初の標的が「動けない怪獣」ではちょっと、という事情もあったかも知れぬが。
　結局のところ今回はあんまり難しく考えず、人気怪獣バギラの復活や新兵器ドラゴニックキャノンの登場あたりをサラッと楽しむのが一番ではないか、と思いますです、ハイ。

【重箱のスミ】
　言っても無意味と知りつつ――古代中国人のミイラに、ゆかの現代日本語が通じるのは何故？――ああ、言ってしまった。

# 19話『セクシー婦警SOS!』

（火炎怪獣メカフレムラー登場）

【脚　本】　大川俊道　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

ゆか「セクシー・アイドルぅ?」

桜が丘にボインでセクシーな婦警さんがやって来た。彼女をしつこく追い回す武史。美容院がパニックだ。

藪下「ちょっと、ちょっと、これ熱い!」

急げグリッドマン、コンピューターワールドが危ない。メカフレムラーをぶっ飛ばせ! 次回、電光超人グリッドマン『セクシー婦警SOS!』、君もアクセスフラッシュ!

【用語解説】

● 美咲麗子（藤代美奈子）

今回のタイトル・ロールで、交通課に配属されたばかりの新人婦警さん。24歳。警察学校時代、ドジばかりで成績も悪い自分に自信を付けるため、雑誌「PUNCH　BOY」のセクシーアイドル・コンテストに応募したところ、何と優勝。最新号のグラビアを、彼女の水着姿のピンナップが飾る結果となった。本人はそのことが職場等にバレナイかと、ヒヤヒヤしている今日この頃。

● 美咲山麗子

麗子はこの名義でコンテストに応募した。年齢もサバを読んでいたとか（シナリオによると「20歳」と偽っている）。

● 藪下雅子（柴田理恵）

交通課の先輩婦警。31歳。小金村巡査に気があるらしいが、彼が麗子にデレデレしている為もあってか、麗子には厳しい。

演じる柴田さんは、東映の今は亡き日曜朝のギャグ路線等に、よく出ていた方です。

● 秘密のメモ

麗子の尻を（文字通り）追いかけ回していた武史が、それを藪下に見咎められた時、手にしていた「PUNCH　BOY」を取り上げられてしまう。それに挟んでいたメモにはメカフレムラーのデッサンや、カーンデジファー様の秘密が記されていたのだ。雑誌は麗子の手に渡り、武史はそれを取り戻そうと……。

● HAIR　SPACE　髟面鏡

麗子が予約を入れていた美容院。彼女を狙う武史は、業務用大型ドライヤーを制御するコンピューターに再生フレムラーを送り込んだ。その結果、美容院でボヤが発生したが、被害にあったのは、麗子の予約を取り上げて代わりに来ていた藪下だった。

なお、小学館『グリッドマン超全集』18ページには「髪面鏡」とあって「はつめんきょう」とルビがふられているが、実際には「髟面鏡」であり、看板には「Sanmenkyo」という表記が見える。

● 怪獣ガラモン

御存知『ウルトラQ』の人気怪獣。チリチリ頭の道子が大地にそう呼ばれたりしていた。

● beaut1－2

ショートヘアにしてイメチェンしようと考えた麗子が来店した美容院。道子も来ていた。メカフレムラーの襲撃でパニックに。



【今回の見どころ】
　婦警の時とセクシーアイドルの時とで、もう少しギャップが大きい方が良かったようにも思うんだけれども、いかがでしょう。麗子が普段から周囲にやたら「美人」「きれい」と言われているので、「自信をつけたくて」というコンテスト応募の動機が、何か嘘っぽいんだよね。まあ、美人にだって悩みはあるということで良いのかも知れんが。
　さて、コンテストで優勝できたことで自信がついたのか、というと、今度は「応募したことが周囲にバレないか」とそっちが心配で、自信どころではなくなった麗子。彼女が美容院パニックの中で婦警として奮闘し、本当の自信を得た、という筋立てだが、どうも説得力が無い。いや、筋にはあるんだけれども、映像には無いのだ。だって「奮闘」と言ってても何もやっていないもの。ただ「落ち着いて下さい」とか「頑張って下さい」とか店内で叫んでいるだけ。これではねえ。
　店内の人々を落ち着かせるのは、確かに重要な事ですよ。でも何の展望もなく「落ち着け」と言われたって落ち着けるわけがない。店内に突入するための特殊部隊が救援に来るからそれまで、とか何とか一言あれば、全然違うだろうに。それに、業務用ドライヤーやコンセントに触ろうとしてハネ飛ばされる、という『グリッドマン』お得意のカットが挿入されない事も疑問だ。麗子がもう少し具体的な活動と並行して「落ち着いて下さい」とやっていたら、解決後に麗子が自信をつけることも納得いくだろうし、「あなたのおかげで助かったわ」という道子の台詞も、もっと自然に聞けただろうと思う。本当に事態を解決するのはグリッドマンであっても、人々はそれを知らないのだから（怪盗マティの場合等がそうだった）。脚本に説得力を与えるためには、細かい描写を丁寧にやって欲しいものだが、ちょっと今回は……。
　メカフレムラーで大火災を起こせ、というカーンデジファーの命令に「そこまですると死傷者が出ますが」とためらう武史。こういう、二人の微妙なズレが時々顔をのぞかせるのが、中々興味深い。抽象的な「世界（人類）征服」には平気な癖に、現実的な「殺人」には抵抗を感じる武史って、イイよね。

【重箱のスミ】
・再生フレムラーのCGや破壊場面は、7話のライブ使用。
・麗子がセクシーアイドルであることを「誰にも言わない」と誓った直後に、一平と直人に平然と話すゆかって一体😑

【シナリオと映像との主な違い】
・「HAIR　SPACE　彡面鏡」「beaut1―2」がそれぞれ「ひまわり美容院」「美容室ティファニー」とされている。
・（「違い」では無いが）再生フレムラーの破壊場面が「ライブ使用」と指定されている。
・（これも「違い」では無いが）小金村の「ボヤで済んだから良かったけどな、ボヤボヤしてたら大変なことに……」という台詞の後に「と、信じられないギャグを放つ」とのト書きあり。
・美容室のパニック・シーンで
「美咲、必死に道子のドライヤーを外そうとするが、外れない」
との指定あり。本編では、「外れない」以前に「近寄れない」状態だった。更にグリッドマンが優勢になるや、
「ドライヤーがパカッと外れ、道子が解放される」
とあり、これなら傍目には美咲が道子を助けたように見える。これによって事件後の「あなたのおかげで助かったわ」という道子の台詞も自然になる。この件に関してはシナリオの方が良かったようだ（【今回の見どころ】を参照下さい）。

## 20話『地球から色が消える⁉』

（透明怪獣メカステルガン登場）

【脚　本】新藤義親　【監　督】北村義樹

【次回予告・告知】

次回、電光超人グリッドマン『地球から色が消える⁉』、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組から、プレゼントのお知らせです」
一平「一平ちゃんが作った、このかっちょいいサポートロボ・DXゴッドゼノンを」
直人「抽選で50名様にプレゼントします」
ゆか「御希望の方はハガキに必ず住所・氏名・年齢、そして、DXゴッドゼノン希望とお書きの上、ご覧の宛て先までお寄せ下さい」
三人「待ってまーす」

【用語解説】

●翔大次郎（加門良）

宗一郎の実弟。子供の頃は、クレヨンさえ持てば壁や襖に絵を画きまくっていたと言う。現在、世界的なCGアーティスト「ジロー・ダイ」として活躍中。ひょうきんで軽薄そうな振る舞いの裏に、芸術家としての強烈な情熱を秘めた人物。

●第5回コンピュータ・アート&フォトコンテスト

桜が丘アートギャラリーで行われた催し。ECNでTV中継され、その関係で大次郎は宗一郎に審査員を頼まれていた。

●『動物の日常』

コンテスト応募作。エントリーナンバー23、いとうKた（17才）によるもの。鹿が落語をやって「はなシカ」という……な内容。

●『我が良き友等』

武史の、コンテスト応募作品（ナンバー24）。怪獣に囲まれて得意そうな武史、という構図で、本人曰く「優勝は間違いなし」も、大次郎に酷評される。（怪獣は既製のものでは無い。）

●ジロー・ダイ・アートオフィス

大次郎のオフィス。スタッフは全員女性。良い趣味してる。

【今回の見どころ】

この20話ではCGアートが取り上げられているが、この着眼点は非常に優れていると考えられる。

理由の一。コンピューター・ワールドの怪獣とダイレクトに結びつけられる、『グリッドマン』に極めてふさわしい素材である。そのスムーズな話運びによって、「現実世界から色を無くす」という大嘘にすら、最低限の自然さが与えられている。これは15話のヴァーチャル・ゲームにも共通する長所と言える。

理由の二。一平が大次郎から、プロ（芸術家）の仕事の厳しさや夢を追うことの大切さを学ぶ、という今回のプロット自体は、目新しいものでも何でも無い。だが、その「プロ（芸術家）の仕事」にCGアートという次世代のデジタル芸術を取り上げた事で、「古い酒を新しい袋に注ぐ」という類の効果が現れ得ている。

又、外見的なカッコ良さに隠された厳しさや、本当の意味でのカッコ良さ（妥協せずに夢を追うこと）に触れたところに、一平たちの感動が生まれるわけで、「外見的なカッコ良さ」を備えたCGアートは、その点でもピッタリのモチーフだと言える。

ところで、新興の芸術たるCGアート等は、書道、彫刻といった旧来の芸術に比べて、一般的な評価は不当に低いように思われる。ジロー・ダイ（大次郎の、マスコミ向けの顔）のブッ飛んだキャラクターが生まれる余地もそこにある。ジロー・ダイの軽薄なイメージは、そのまま、CGアートが一般的に持たれているイメージだと言えよう（彼が書道や彫刻の大家ならば「ジロー・ダイ」というキャラクターはそもそも作られたであろうか）。しかし、その内実は旧来の芸術と同様、厳しくも夢のある、素晴らしい仕事であったわけだ。ジロー・ダイと（普段の）大次郎との落



力作『我が良き友等』



ラストシーン。161ページ参照。

差は、そのまま、CGアートの一般的評価と内実との落差、と言えよう。毛筆や彫刻刀を使おうと、パソコンのマウスを使おうと、芸術は芸術なのである。　こういうストーリーに触れるにつけ、近年の作品たる『グリッドマン』には、往年の名作とは又異なる楽しみ方があることが、実感される。

ドラゴンフォートレスの翼の色を決めかねていた一平が、「いつまでも夢を追っていきたい」という大次郎の話を聞いて、白に決める。白に決めた直接の説明になっていないわけで、この辺の一平の思考（彼が白という色に抱いているイメージ）を想像させられる辺りも、この話の興味深さと言うものであろう。

【重箱のスミ】

・ジロー・ダイの時に「色づかいは」云々と言うが、サングラスかけててよく色づかいがわかりますな。

・オフィスのスタッフが大次郎に、フルカラーボードが全部壊れた、と言う場面で、後ろに見えるモニターの映像は、カラーのまんま。更に、現実世界の色が失われた後も、ジャンクの部屋は異常無しであった。コンピューター・ワールド内だけを残して、全部モノクロにした方が面白かったような気がするが。

【シナリオと映像との主な違い】

武史の出品したCGアート作品に関する説明が、

「『ウルトラQ』のオープニングの様なカラーのマーブル模様だが、暗～い色使いで一寸不気味」

となっている。実際には、怪獣たちのコラージュに囲まれて笑っている武史、という構図だった。現行の方が、自ら作り上げ自分のために働く怪獣だけが友達、という武史の孤独な心境をうまく表現できていて良いと思われる。無論、『我が良き友等』という作品タイトルもシナリオには見えない。

それにしても『ウルQ』のオープニングとは㊂

# 21話『処刑!!夢のヒーロー』

（幻覚怪獣ダズルバ登場）

【脚　本】川崎ヒロユキ　【監　督】村石宏實

【次回予告・告知】

え！　グリッドマンが処刑される？　次回、電光超人グリッドマン『処刑!!　夢のヒーロー』、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組から、プレゼントのお知らせです」
直人「この超かっこいいDXサンダーグリッドマンを」
一平「抽選でなんと50名の皆さんにプレゼントー！」
ゆか「御希望の方はハガキに必ず住所・氏名・年齢、そして、DXサンダーグリッドマンとお書きの上、ご覧の宛て先までお寄せ下さい」
三人「待ってまーす」

【用語解説】

● ドリームナイト

劇中でドリームナイトのCMが流れるので、それを再録して説明にかえさせていただこう（CMタレント役は宮沢麻衣子）。

「最近グッスリ眠れないという貴方、これを御存知？　ハイテク枕・ドリームナイト。このドリームナイトに内蔵されたマイコンが、貴方の脳波・呼吸・脈拍をばっちりチェック、心地良い眠りをお約束します。これで明日から貴方もスッキリお・目・覚・め♥」

商品は大ヒットし、桜が丘でも馬場家・井上家はじめ、多くの家庭で使用されている。そして翔家で購入したその晩に、事件が起こった。

● ピエロたち（松本雅宏・石橋秀太郎・大平勝久・横尾和則・村瀬智一・髙橋和司・新家一弘・大橋明・深作覚）

悪夢の中のカーンデジファーたちの手先。身が軽い。夢の中のグリッドマンに倒された。演じているのは本番組のスタントを担当しているエレメンツのメンバーの皆さんだ。

【今回の見どころ】

やったぜ、グリッドマン、オープン撮影にて初登場！　夢の中だろうが何だろうが、コンピューターワールド・セット以外の場所でグリッドマンの勇姿を見られるだけでも、ファン必見のエピソードだっっ！

思えば2話以来、いつかはグリッドマンの屋外での活躍場面を見たいもんだなあ、と思っていたものだが、まさか「夢の中で」「等身大のグリッドマンが」「ピエロを相手に戦う」とはねえ。いやあ、意表突かれました。でもグリッドマンのデザインて、等身大でもさほど違和感なかったね（サンダーグリッドマンでは無理があろう）。あ、冒頭の武史の夢の中での巨大グリッドマンも良かった。巨大グリッドマンと等身大キャラとの合成カットも、6話でのユニゾンとの合成以来だものね。

「十字架にかかるグリッドマン」も、『セブン暗殺計画』『死刑！ウルトラ5兄弟』の昔を彷彿とさせてくれるし、直人たちを目覚めさせるグリッドキネシスでエネルギーを大量消費した為にグリッドマンが危機を迎えるあたりも含め、正統派ヒーロー物の楽しみが詰まったエピソードと言えましょうぜ。



ストーリー面も快調、かつ重要。夢の中の出来事とは言え、翔家・馬場家・井上家の面々や町の住民がグリッドマン及びカーンデジファーの存在を認識したわけで、2～4・17話を受けて25・26話に至る一連の（彼らの存在をめぐる）流れの中でも重要なワン・ステップと言えよう。

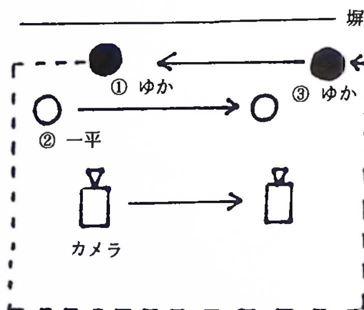
筆者としては、「ぼく前に（グリッドマンを）見たことがあるよ」という大地の台詞が印象に残った。これは2・3話を受けての台詞であり、放映開始当初から本作を応援してきた身としては嬉しかったし、あの頃注目していた連続ストーリーの要素が復活したようにも思えたのである。こういう、ファン心をくすぐるような細かい配慮、これが往年の円谷諸作品には若干、ほんの若干、欠けていたキライがあった。少なくともこの点『グリッドマン』は正当な評価に値すると、筆者は常々感じているのだ。

直人たちも、今回初めてカーンデジファーの姿を目の当りにしたわけだが、主人公が悪の首領の姿を初めて見たのが夢の中、という番組は、空前にして絶後だろうなあ。

閑話休題。演出面のポイントは言うまでもなく、限りなく現実に近い夢をどう表現するか、である。これに関してこの回は実にうまく処理されている。それも大がかりな方法ではなく、実にさりげないやり方で。

例えば、宗一郎が家族に頬をツネられた後の、家族四人の立ち位置。「やっぱり夢じゃないんだ……」とかなんとか言っている家族四人が四人とも、同じ方向を眺めながら、少しずつ距離を置いて立っている。現実に会話をする際に、こんな立ち方をする事はあり得ないであろう。こういう、何かポカンと抜けたような感覚が、あちこちのカットに見受けられる。

或いは、ゆかと一平の会話場面。ゆかが塀に半ばもたれながら台詞を言う。彼女の前を一平が、「高級フランス料理を食べて、Hな本を立ち読みして」等と言いながら、画面向かって左から右へ歩き過ぎる。そのまま平行移動して一平を追うカメラ。と、画面右端から、ゆかが左に向かって歩いて来るのだ。これ全部が一カット。……いや、撮影的には全然難しいことではない。カメラが一平をゆっくり追っている間に、ゆかがカメラの背後を通って、一平の進行方向に回りこめば良いのである（図参照）。ごく簡単なトリックだが、画面上では、今そこに立っていたゆかが前から歩いて来るという、不思議な情景になっている。しかも、誰もそんなこと気にしない。辻妻が合わないことが起こっても不思議に思わない、これも又、夢ならではであろう。（起床後の大地が、直人の活躍を誉めながら、夢の途中で消えてしまった事に触れないのも、夢だから当然なのだ。）



ハレーションを起こしたかのような白っぽい画面も効果をあげているし、上空に合成された惑星（シナリオでは月）の嘘っぽさすら、夢らしくて好意的に見られる。ＴＶの30分物の枠内という条件を考えれば、夢という難しい設定の映像化として充分に合格点を与えられる作りだと、筆者は確信を持って書くことが出来る。

以下、書き切れなかった事を少々。

・グリッドマン対ピエロ軍団のシーンは、黄色のフィルターをかけたような画面になっている。これ以外の場面も何らかの処置が施されており、グリッドマンは夢の中でも、純粋な太陽光のままでは画面に映っていない。日光の下でビデオ撮影を行った場合、着ぐるみが本当に着ぐるみその物にしか見えなくなってしまう事を考えれば正解だったと思う。夢の中だからこそ、自然に感じられる処置だったわけだ。

・敗戦後、居眠りしている武史がカーンデジファー様におしおきされるが、今回あたりからそろそろ、二人が凸凹コンビと化して行く。注目😁

【重箱のスミ】

・本放映時、冒頭に「ＪＮＮニュース」で、千葉県警が角川書店の角川春樹社長逮捕の方針を固めた旨のテロップが入った。おかげで、巨大グリッドマンと武史との合成という貴重なカットが台無しに。逮捕したんならともかく、逮捕の方針を固めたくらいで臨時ニュース流すんじゃねえよ！

・夢の中のグリッドマン・カーンデジファー・武史は、直人たちと異なり、本人の意識自体では無い筈、だよね。本人たちは眠っていないんだから。一人に二種類の意識が同時に存在したら変だものね。無論、武史がデータをプログラムして悪夢の中に送り込んだのだろうが、グリッドマンはともかくカーンデジファーと武史は、自ら夢の中に乗り込んで来たようにも見えるよう、わざと曖昧に描いているようだ。

【シナリオと映像との主な違い】

・夢の中の光景について
「周囲はいつもの町なのだが、色彩が異常をきたしている」と指定されている。実際には色彩というよりも照度が異なり、ハレーションを起こしたような白っぽい画面となっていた。

・ピエロと武史が、マシンガンやピストルを使用する。

・悪夢から覚めた直人。ここでとても自然な行動を起こす。「大地を起こそうとする直人。その身体に触れると『ドリームナイト』が電撃を放つ。」

・カーンデジファー様のお仕置き光線を浴びた武史の悲鳴が「どしぇ〜〜〜っ」である😁



# 22話『復活！恐竜帝王』
（超鋼鉄怪獣ネオメタラス登場）

【脚　本】　平野美枝　【監　督】　村石宏實

【次回予告】
研究員「こりゃ凄いなあ、完璧な化石だ！」
六五〇〇万年昔のニホンティラノサウルスの化石が発見された。しかし、発掘現場のショベルカーが暴走を始め、恐竜の化石をブチ壊そうとしている。ネオメタラスの強力な攻撃。これでおしまいなのか、グリッドマン！　その時、恐竜型ロボット・ダイナドラゴンが誕生した！　次回、電光超人グリッドマン『復活！恐竜帝王』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】
● ニホンティラノサウルス・レックス
桜が丘丘陵から化石として発掘された恐竜。六五〇〇万年前・白亜紀後期に生息していたと推定される。体長15m、体高6m、体重7t、尾の長さ8m。これまで北米大陸でしか化石が発掘されていないティラノサウルスの仲間と思われることから、吉原博士により、ニホンティラノサウルス・レックスと命名された。
● 吉原知己博士（岡部健）
桜が丘大学教授。調査隊の責任者として、化石発掘の指揮を執る。少年時代の恐竜への憧れを抱き続けたまま大人になったようなロマンチストで、恐竜に強い関心を抱く直人に、あたたかく接する。
● ショベルカー
発掘に使用される車両。コンピューター制御で無人運転を行う。
● 恐竜に関する公開データ
桜が丘大学はパソコンネットを利用して、発掘中の恐竜の解析データを公表していたのだが、武史はこれを勝手に書き換えた。尾の長さが13㎝に改竄される等、メチャクチャ。最後にはデータ全体が、パンダのアニメーションに書き換えられてしまった。

【今回の見どころ】
「帝王だと！　このワシ以外に帝王はいらん！」
「フン、何が最強の恐竜だ。僕の怪獣の方が、ずっと強いのも知らないで」
……お、お前らなあ㊀

『ジュラシック・パーク』の公開で、世は正に恐竜ブーム。こりゃあ、サポート・ロボは恐竜型に限るな。とりあえずゴッドゼノンは引っ込めて、新しく恐竜ロボを出すか。そうなると、登場編はやっぱり恐竜の話だよな。
等という、何とも散文的な裏事情が容易に想像されたため、この22話、本放映当時の私的印象はあまり芳しいものではなかったと記憶している。で、今回、この文章を書くために久しぶりに見返してみたのだが、そういう印象とは裏腹に、中々丁寧な仕上りである事に、気づかされた。
恐竜の話、と言ってもウルトラシリーズ等と異なり、恐竜自体を復活させるというのは難しい。予算的にも厳しいし、世界観からしてもどうであろう。18話でミイラを復活させておいて又、というのも抵抗を覚えるところだ。
そういうわけで、恐竜の化石発掘という選択には、おおいに納得させられる。しかも、この化石がチャチな作り物であれば失笑を買うだろうところが、本当に化石に見えるんだからたいしたものだ。
これは、発掘作業中、という設定の勝利でもあるのだが、丘陵の崖から少しだけ露出している骨、というのは、結構それなりにリアルなのだ。勿論、作り物に決まっているのだが、常にそう意識するのでなければ、化石らしく見える。だからこそ、その前で交わされる吉原教授と直人の恐竜話であるとか、その他一連のお芝居を、白ける事なく楽しめるのだ。恐竜にロマンを感じる直人と、彼の中におのれの少年時代を見る教授、そんな話を作り物然

としたハリボテ恐竜の前でやられてご覧なさい。見ている方が恥ずかしくなるから。
　運転台に若干の改造を施しただけの実物ショベルカーを使用したアクション・シーンにも、同様のことが言える。『グリッドマン』の場合、クライマックスの戦闘場面は、リアリティのカケラも無いコンピューター・ワールドのセットで繰り広げられるわけだから、現実世界の方はなるべく実写に近づけた方が、バランスがとれていて面白いと、筆者には思えるのである。その意味においては今回は充分、合格点であろう。

　全39本中で唯一、直人がジャンクの部屋にいない状況でグリッドマンが出動したのが、本エピソードである。設定上の表面的な穴をフォローしているわけだが、こういうフォローは何回も繰り返さなくとも、一度しっかり見せておくだけで充分にその効果を発揮できる。この22話は、「良いフォローの例」たる資格あり、と見た。要するに、通信機能を持ったパソコンがあれば良いわけだものね。納得いくわ。しかも「直人を呼び寄せるために、エネルギーを使い果した」という、これまた納得しやすい説明のもとに、21話に続いてグリッドマン、ピーンチ！　これぞヒーロー物の正しい在り方である！

【重箱のスミ】
　グリッドマンがフィクサービームを使用する場面は今回、省略……と思ったら、エンディングタイトルで流された。

【シナリオと映像との主な違い】
・ダイナドラゴンが「鼻からスチームを噴く」とある。鼻息ですな☺　「腹部からスパークバルカン連射！」という未使用技の指定もあり。
・ネオメタラスはグリッドマンのスパークビームでやられる。「必殺のスパークビーム」なんて書いてあるけど、あれってダメージ技なんだぜ。グリッドビームの間違いじゃないのか？

はみ出しア・ラ・カルト　「恐竜発見！」

22話『復活！恐竜帝王』では、何と日本でティラノサウルスの化石が発見される！　なんとも無理のある設定だ、と思っていたところ、本書の製作中の95年、それまで欧米でしか発見されていなかった鎧竜ノドサウルスの化石が、北海道の夕張で発見されたとか（96年1月22日に、ノドサウルスと確定された）。いやあ、こんな事、本当にあるものなんですねえ。

（補）　吉原博士役の岡部健氏は、『電人ザボーガー』の悪之宮博士役で知られる。最近作『七星闘神ガイファード』でも、ミスター・バイクロス役で出演。

# 23話『暗殺！地獄の雷鳴』

（暗殺怪獣メカジェネレドン登場）

【脚　本】　神戸一彦　　【監　督】　石井てるよし

【次回予告】

直人「本当に作っちまったのか」
ゆか「スゴイじゃない、一平！」
一平は、もしもの時のために、自転車を使った自家発電装置を発明した。しかし、その実験中に直人が左腕に怪我をする。そんな時、暗殺指令を受けたメカジェネレドンが送り込まれた。吼えろダイナドラゴン！　漕ぎ続けろ一平！　次回、電光超人グリッドマン『暗殺！地獄の雷鳴』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 自家発電装置
グリッドマン出動中の停電に備え、一平が製作した。自転車の車輪を回転させることで発電するのだが、ジャンクのパワーを支えるためには、かなりの負荷が必要であるため、ペダルが重い！　この実験中、過失から直人は左腕を打撲。

● 桜が丘変電所
グリッドマン抹殺のために、メカジェネレドンが送り込まれた施設。ここの避雷システムを組み替える事で、落雷を誘う狙いだ。

【今回の見どころ】

グリッドマン抹殺のみを目的とした暗殺計画。一作品に一本は欲しい、ヒーロー物の定番とも言えるストーリーが展開された今回だが、実は暗殺計画よりも「戦闘中に停電が起きたら、グリッドマンと直人はどうなる？」という疑問と対策の方に、重点が置かれている。どうなるも何も、普通に考えれば、停電が起きればジャンクのパワーは0になるんだろうから、「ジャンクがパワーダウンするとグリッドマンは消去される」という基本設定からして、消去されてしまうに違いない。

要するに今回は、基本設定が内包していた問題点を真正面から取り上げたエピソード、即ち22話に続いての、設定のフォロー話なのだ。どこかで一度はキチンと描いておくべき事ではあろうが、その、言わば番組進行上の義務を、実に良い形で映像化できていると思う。直人の負傷・グリッドマンの苦戦に責任を感じ、自転車応用の発電装置のペダルを必死に漕ぐ一平。玉の汗を額に流し、ペダルが折れるまで漕ぎ切った一平の姿は、ともすればゲーム感覚に見えがちだったアシスト場面の軽い印象を払拭するに足る、熱いものであった。過失からヒーローを窮地に陥れた人物が全力でヒーローを救う、円谷お得意のパターンだが（『ミラーマン／SGM特攻作戦』の藤本、『タロウ／ウルトラの命を盗め！』の二谷など）、一平・ゆかの場合、そもそもの役割が直人のアシストであり、そのチームワーク自体が作品全体のメインテーマを成している関係上、その意義の大きさや自然さが、並でないのだ。

更に今回は御丁寧に、もう一つの疑問点についてもフォローの手を伸ばしている。負傷した直人の出動に際しての会話、
一平「おれが代わって（合体を）やるわけにはいかないのか？」
Gマン「それは無理だ。私と直人は一心同体だ」
この件も、一回言われれば、そういうものかと納得できる。もっと早い回に欲しいフォローだった、と欲張りたくなるぐらいだ。

いや、それにしても今回のメカジェネレドンはデカい！　背中にグリッドマンがよじ登れるんだもんなあ。デカ過ぎてアクションになってないけど、怪人じゃなく怪獣なんだから、たまには、このぐらい重量感がある奴も良いですなあ。

【シナリオと映像との主な違い】

メカジェネレドンの破壊シーンが、
「光っている施設の電気を吸い取るようにゆっくりと移動して行く。」
となっている。実際は単に破壊するだけ。

# 24話『恋！バイオフラワー』

（植物怪獣ブランドン登場）

【脚　本】　静谷伊佐夫　【監　督】　石井てるよし

【次回予告】

一平が又、恋をした。お相手はフラワーショップの美人、ユリさん。

ユリ「はい、プレゼント♥」

しかし、バイオテクノロジーで栽培されたリフランが、突然、町中に毒花粉を撒き散らした。がんばれグリッドマン、そこだ！ドラゴンフォートレス、ダイナドラゴンに変型せよ！　次回、電光超人グリッドマン『恋！バイオテクノロジー』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● ユリ（蜷川香子）

今回のヒロインにして、花屋の店員。花を愛し、世界中を花で一杯にしたいと願っている。将来の夢は、品種改良で生み出したオリジナルの花を売るお店を開く事。

彼女に惚れた一平は、この花屋でアルバイトを始める。しかも「花が大好き」と売り込み、バイト代の代わりに商品の花を貰うという徹底ぶり。

● 耕作（石井誠一）

桜が丘バイオ園芸センターの研究員。バイオテクノロジーによる植物の品種改良を研究し、食糧危機解決や医療発展に貢献したいと考えている。ユリのフィアンセで、来春に結婚を控えている。

● リフラン

耕作が生み出した新種の花。商品ラインに乗り始めたばかりだが、ブランドンに狙われ、毒花粉を噴き出す悪魔の花に変わった。非常にデリケートな花で、低温に弱い。

【今回の見どころ】

14話に続いての一平の恋愛騒動を、軽～いタッチで見せる小品。失恋したにも関わらず、ユリの窮地に馳せ参じる一平は、ゆかも言う通り中々格好良い。男だねえ。この手の話には他に『ウルトラマン80／泣くな！初恋怪獣』等があるけど、失恋した相手に尽くす姿、というのは、男の方がはまるのかなあ。たまには男女の立場が入れかわった話も見たい気がする。それはともかく、23話と言い、この頃の一平はホントによく頑張ってます。まあ、恋人の有無くらい、バイト始める前に確認しとけよな、という気もするが。

失恋と言えば武史君。実は二クール目突入以来、ゆかへの彼の想いはほとんど描かれていなかったのだ。だもんで本放映時の筆者などは、今回のラブレター渡し損ねの一件を観て「あゝ、そう言えばこいつ、ゆかに惚れてたんだっけ。そんな設定、もう無くなったのかと思ってたわ」等と懐かしい気にさせられたものである。しかし、実は三クール目には、この手の描写が再び続出するんですねー（28・30・33・38・39話等）。今回は偶然か意図的か、この意味で三クール目の先鞭をつけた形になっているのだ。エピソードの一本一本のみならず、こういう全体の流れも楽しめるのが、TVシリーズの面白さだよね。



今回、バイオテクノロジーによる品種改良、即ち人間が遺伝子をいじって新しい生命を生み出すことの是非という問題が、オマケのように取り上げられている。結論としては、
「諦めないで。バイオテクノロジーが進歩すれば、食糧危機や医療の発展に役立つって言ったのは耕作じゃない」
「そうだったな、よし、もっと研究してみるよ！」
てな事で、問題提起はしつつも基本的には肯定、という形になっている。まあ、何かをキーワードで一括して否定したりしない、という『グリッドマン』の基本的方向性（87・103ページ参照）に合致してはいるが、目的さえ正しければ手段は無条件に肯定されるのであろうか？　やや疑問の残る処理である。
結局さ、こういう難しい問題を、取って付けたような台詞だけでチョロチョロッと見せようとするからいかんのよ。欲張り過ぎなんだよな。映画一本作れるネタなんだぜ（『ゴジラVSビオランテ』の事）。正面きって描くのでなかったら、最後まで知らん顔しておけば良かったのだ。言われなきゃ気にならない問題なんだから。

【シナリオと映像との主な違い】
・サブタイトルが『恋のバイオフラワー』である。
・（「違い」では無いが）一平がユリとの結婚生活を夢想する場面で、
「（一平の）鼻の下には、とってつけたような髭が」
という指定があって笑える。
・ブランドンがシステム組み替え光線を発射する場面。映像では、単に口から光線を発射するだけだが、シナリオでは、長い舌をタワー（ガンマ波発射装置だそうだ）に巻きつけ、光線を「流し込む」ことになっている。
・決め技がグリッドマンソードになっている（実際はグリッドライト・セーバー）。

## 25・26話
# 『決戦！ヒーローの最期』
（毒煙怪獣ベノラ登場）

【脚　本】平野靖士　【監　督】北村義樹

【次回予告・25話】
おそろしい有毒ガスが町に充満する。このままでは、世界中の人間がもがき苦しんでしまう。グリッドマン、緊急出動だ。ところがベノラの毒ガスを吸い込んだグリッドマンに、これまで戦ったピンチの記憶がよみがえった。そして遂に、グリッドマンの最期がやってきた。次回、電光超人グリッドマン『決戦！ヒーローの最期〔前編〕』、君もアクセスフラッシュ！

【次回予告・26話】
桑田「とにかく、有毒ガスの煙りは関東一円に広がり、政府は先程、非常事態宣言を行いました。」
世界はカーンデジファーに征服されてしまうのか。立ち上がれ、グリッドマン！　その時、スーパーヒーローが誕生した。次回、電光超人グリッドマン『決戦！ヒーローの最期〔後編〕』、君もアクセスフラッシュ！

## 25・26話『決戦！ヒーローの最期』

【用語解説】

●パーツ屋（店主……須藤学）
一平が普段、ジャンク用の部品を買っていた店（4話に買い物場面がある。店主役の俳優さんも、4話と同じ人）。ここ半年間、コンピューター異常による怪事件が連続した影響で、パソコンの売上が激減。閉店に追い込まれてしまった。

●主婦A（沖田泰子）・主婦B（岩崎有花）
小金村巡査と共に、隣人の引っ越しについて噂話をする二人の主婦。その隣人は、事件の続発する桜が丘に嫌気がさし、町を出る決心をしたのだ。二人は5話のスーパーマーケット・パニックや10話の塩酸事件を思い起こし、警察は何をやっていたんだ、と小金村を責める。

●ベノラの毒ガス攻撃
グリッドマンの中枢神経を麻痺させ、過去の苦戦の幻影を見せつける。グリッドマンは、過去の怪獣の怨念とも言える映像の波に錯乱し、遂に倒されてしまう。

●デッドプロジェクター
グリッドマンのブザマな敗北を都民に見せるため、武史は東京上空を覆った有毒黒煙に、コンピューターワールド内の映像を投影した。そのシステム全体の呼称。カーンデジファーの降伏勧告もこのシステムを通じて行われた。
この投影が契機となり政府は、これまで噂として知られていた怪獣、及びグリッドマンの存在を公認する。

●非常事態宣言
ベノラによる工場の排煙処理システム破壊で、有毒ガスが関東一円に広がったため、政府が発令した。グリッドマンの敗北を受け、更なる事態の悪化が予想される、としている。

●特製スープ
倒れた直人の為に一平が作ったスープ。ニンニクどっさり。

【今回の見どころ】

いきなり後編、26話について先に書かせていただく。やった、これを見たかった！　これぞ、ヒーロー物の王道中の王道！
冒頭から、悪側優勢のBGM（CDの24曲目「破壊」）をバックに勝ち誇るカーンデジファー。ベノラの毒ガス攻撃を浴び、力尽きたグリッドマン。広がる被害。自信を失う直人を必死に励ますゆか。決死の覚悟で再戦に臨む直人＝グリッドマン。懸命に応援する人々。だが、たちまち劣勢に追い込まれるグリッドマン！その時！新装備キンググリッドマンが完成した！絶妙のタイミングでかかる主題歌に乗って、キンググリッドマン無敵の進撃だ！毒ガス攻撃も火炎弾も全く寄せつけず、遂にベノラを粉砕！　これがヒーロー物だ。これが前後編だっ！
いやあ、舞い上がって済みません。「！」だらけになっちゃったやね。以後、落ち着いて書きます。
筆者は基本的に、サンダーグリッドマンやキンググリッドマン（以下、「サンダーG」「キングG」）は好みではない。いや、これは筆者だけに限らないと思う。現役児童はさておき、70年代前半の変身ブームを肌で知る世代にとっての『グリッドマン』は（少なくとも放映開始当初は）「円谷・非ウルトラ巨大ヒーロー＝ミラーマン・ファイヤーマン等と同系列のヒーローの復活」に他ならなかった筈だ（断言）。なれば、巨大ロボット型のパワードスーツなんぞを着こんだ姿より、生身？のグリッドマンの活躍に魅かれるのも、無理ないことと言えよう。
更に、サンダーGにせよ、ゴッドゼノンその他のアシストウェポンにせよ、その誕生の印象が、えらく希薄だったのですな。ダイナファイターに至っては「ドラゴニックキャノンを変形させてたら出来ちゃったんだ（19話）」ですぜ、あんた。それでもって、二・三本も出たら次の新メカにバトンタッチ。確かに、これだけ続々出るメカの登場編の度に手間かけて盛り上げていられない、という事情はわからないでもないが、これで好きになれと言われ

ても、ちょっと困る。

その点、アシストウェポンの真打ちとして登場した、このキングG。前後編と言うだけでも並の扱いではないが、先述したように、これが又、前後編の魅力を熟知した作りだけに、見事に活きた。後編のラスト五分前までは、ひたすら劣勢に次ぐ劣勢。それもベノラ自体が強敵怪獣ならばともかく、「毒ガスによる幻影」という精神的攻撃による苦戦だ。直人も、一平・ゆかも傷つき苦しみながら、自分たちを信じようと、耐えに耐え続けてきた、その臨界点で、まさに颯爽と出現するキングG。カッコよくないわけがない。あれだけ苦しめられた毒ガスや火炎弾を、平然と受け流すキングG。頼もしくない筈はない。（キングGは本来「鎧」。防御のための兵器なのだから、敵の攻撃にビクともしない、という描写は攻撃描写以上に重要だし、ハマるのだ。生身のグリッドマンより鈍重な動きも、こういうシーンならプラスに作用する。又、重厚ゆえのパワフルさが、キンググリッドビームに「怒りの一撃」のイメージを与えていることにも注目したい。）　又、キングGは単なる新兵器ではなく、一平が直人の為にと必死で考えた「作品」である。ハードとしてのキングG装備の勝利である以上に、直人・ゆか・一平・グリッドマンの四人の団結の勝利であることが明らかだからこそ、この勝利が見る者を素直に感動させてくれるのだ。

更に、今回は人々（翔家・カナ・ひとみ）の声援を背に戦っている。厳密には21話という前例があるとは言え、ほぼ初めてのシチュエーション。しかも彼らは今、たった今、ベノラによって苦しめられているわけで、その声援も熱を帯びている。そんな中で圧倒的な逆転勝利をおさめたのだから、やっぱりカッコよくないわけがないよな。

「キングGはサンダーGに比べ、デザイン的な面白味に欠ける」と主張する知人がいる。そうかも知れない。そうかも知れないが、そんな事よりも、劇中で決まっているか、一緒に応援する気になれるかどうかの方が、ずっと大切ではなかろうか。

◆

この25・26話は、『グリッドマン』中での一大転機を迎えた話である。これまでズッと密室の中で人知れず戦ってきたグリッドマンの存在が、一般に認識されるようになったのだ。

2・3・17・21話と続いた流れから言って、いつかこういう日を迎えるだろう事は、ある程度容易に予想できた（「宇宙船」65号にも、それっぽいことが書いてあったし☺）。ただ、日常生活の描写に関しては、かなりのリアリティを誇る『グリッドマン』。スーパーヒーローだあ、わーいガンバレー、と言う具合に素直な受け入れられ方をしたら、けっこう不自然かな?という危惧が、筆者にはあったのである。かと言って、あんまり冷めた認識を持たれてもイヤだし。

この処理、実にうまかったね。まず、ここ半年の怪事件続出のあおりでパソコンのパーツ屋は潰れるわ、町を見捨てる住民は出るわ……つまり、「怪獣による被害」を「日常レベルでの深刻な影響」に置き換えておいて（ほらリアルだ）、更に広域の有毒ガス事件という、誰の目にもわかる事件を設定（従来の事件は、限られた範囲の場所や人々にしか影響しないものが多かった）。それでもって、過去の事件も今の毒ガスも、みーんな怪獣の仕業、守ってくれるのはグリッドマンだけ、という全体像を政府＝テレビのラインでバーン!と提示したわけだもの。これは必死で応援するわ。かくしてグリッドマンは、見事「我らのヒーロー」に成りおおせたのであった。

それでも、これまでヒーロー番組というよりは通常のホームドラマに近い演技をしていた宗一郎や道子たちが「怪獣」なんて単語を連発する今回には違和感を受けざるを得なかったのだが、喉元過ぎれば何とやら、とはよく言ったものでございます。27話からは何事も無かったように元の世界観に戻り、次に人々がグリッドマンに声援するのは最終回（31話は例外）、というのも、納得いく処理であった。だって自分たちの目にも見えなきゃ手も届かない所での戦いだもの、普段の生活の中では「きっとグリッドマ

ンが頑張ってくれてることでしょう」程度なんだろうし、それで良いのだと思う。これは「冷めた認識」とは違うものね。

色々誉め倒してきたが、何もこのエピソードをして、完璧な傑作だと言いたいわけではない。総集編に近い側面を合わせ持ったため、前後編なのに実質40分枠の話ぐらいにしか感じない密度・やつながりの悪い回想（26話のアシスト場面集）等の難点も散見される。だが、二クール目までの様々な積み重ねを結集し、三クール目へのバトンタッチを果たす節目のエピソードとして、及第点を遥かに越える作品であった事は間違いない。

そう言えば、「三人組」が「カップル＋1」に変化し始めるのも今回（26話のキス・シーン）あたりからで、その意味でも、三クール目への橋渡しエピソードと言えるかも。

【重箱のスミ】

直人に頭痛薬を渡す場面で、ゆかが薬の小ビンのフタを落としてしまう。本当ならNGなんだろうけどね（26話）。

◆

【ライブカット使用一覧】

今回は総集編的な役割を兼ねており、回想等で、過去の場面が大量に使用されている。それらについてまとめてみよう。

25話①　ファインタワーにて、過去の事件を回想する三人
……2・4・5・14・12・6・8・11・19・10・22話の、主として本編パニック場面。

25話②　毒ガス攻撃を受けたグリッドマンの幻覚
……対ジェネレドン・テラガイアー・フレムラー・ステルガン・メカバモラ・ニセアノシラス・マグネガウス・メタラス・初代シノビラー・メカフレムラー・メカバギラの苦戦場面（テラガイアー戦のみ、怪獣自体は登場せず）。

26話①　直人の悪夢
……対ダズルバの苦戦場面。

26話②　これまでの戦いを思い起こす直人・ゆか
……2・12・18・16・20話の一平・ゆかによるアシスト場面。ゴッドゼノンやドラゴニックキャノン等も登場。

◆

過去のカット使用以外にも、今更にグリッドマン・直人の合体や、ジャンクのエネルギー切れに関する説明ナレーションが入ったり（25話）、合体時の青いスーツが、久しぶりに本編新撮カットで登場する（26話）等、総集編を意識した作りが目につく。

【シナリオと映像との主な違い】

・サブタイトルが「決戦！英雄の最期」（仮題）である。1・21話サブタイトルで「ヒーロー」と表現していたのだから、ここは現行通り「ヒーロー」で良かったと思う。
・小金村の役が全て「巡査A」となっている。
・25話ラスト、敗北したグリッドマンが縮小する描写あり。
・竜帝合体の際には（ダイナドラゴンでなく）キングジェットだけが出動する。合体に必要なパーツはキングジェットの部分だけなのだから、本来、それで良い筈なのだが。
・キンググリッドビームを眉間から発射している。
・ライブ処理部分の指示がやけに細かい（実際とは多少異なるが）。

# 27話『驚天！オモチャの反乱』

（電波怪獣ボランガ登場）

【脚　本】　大川俊道　【監　督】　村石宏實

【次回予告】

何とびっくり、子供たちのオモチャが大暴れして、人間に総攻撃を仕掛けて来た。ラジコン戦車に追い詰められる大地。竜帝合体だ、戦えキンググリッドマン！　次回、電光超人グリッドマン『驚天！オモチャの反乱』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● トオル（武田有造）

大地を誘拐した若者。亡父が残した玩具工場を人手に渡さぬ為に必死に働いてきたが、借金返済分の一部（五百万円）を、振り込み期限日に失ってしまったため、追い詰められて誘拐を決心した。が、さらう相手を間違えた上に、尼崎巡査が身代金受け渡しの現場に偶然通りかかった不運が重なり、遂に御用となった。

● 淳子（曽根由加）

トオルのＧＦ。トオルと共に一年間必死に働いてきた。五百万円を振り込むために銀行に行く途中、ブティックのバーゲンに気をとられて、その金を置き忘れてしまう。

● 早川太郎（植木悠太）・桜子（森朝子）

トオルが誘拐するつもりだった少年と、その母親。大地の友人でもある太郎は、怪獣ボランガによって狂わされたラジコン戦車（彼が持主）に襲われ、軽傷を負う。結果的にはその負傷のおかげで、誘拐の難を逃れる事となった。

なお父の早川氏は、有名な小説家で億万長者なのだそうである。

【今回の見どころ】

冒頭から、いきなり怪事件発生。既に出現している怪獣。そこまでのプロセス（武史が何に対して、なぜ怒っているのか）は、後から回想場面で説明……こういう順番のエピソードは、16話以来だ（この後、37話でもこの順番が繰り返される）。この16・27話の共通点はもう一つ。怪獣による影響それ自体（警察の情報網の混乱・オモチャの反乱）と平行して、別の事件・別の見せ場が用意されている点である。16話の脱獄囚立てこもり・今回の大地誘拐がそれで、いずれも怪獣退治と同等かそれ以上のウェイトで描かれている。本作では、グリッドマンが直接、脱獄囚や誘拐犯をつかまえるわけにはいかないので、こうした事件が充分に見せ場として機能できるのだ。ヒーローの活躍舞台を極めて限定している『グリッドマン』ならではの楽しみの一つと言える。

今回の「オモチャの反乱」は、アイディアとしては面白いものの、映像化すればやはり迫力不足という問題を避け難い素材だと思う。その意味で、大地誘拐事件を盛り込んだことは一応、正解だったと言えよう。ただ、16話に比べると二つの事件（オモチャの反乱と誘拐）の相互関係がひときわ希薄なので、全体的な印象が散漫になってしまった事は否めない。大地の誘拐から身代金引き渡し騒動、犯人逮捕までの一連の描写の間、怪獣ボランガの事はほとんど頭の中から消えてしまうのだ（逮捕劇の最中にＣＭが挟まるから、尚更である）。怪獣を冒頭から出した事が、裏目に出たように思う。筆者としては、二つの事件を盛り込むのは良しとしても、それを平行して描く必要は無かったんじゃないか、という結論に至らざるを得ない。犯人が逮捕された時点で初めて怪獣が出現しても、さほど問題は無かったのではなかろうか。

オモチャの反乱は映像化すると迫力不足と、先に述べた。実際、かの『アンドロイド0指令』を思い起こしてもその事は明白だろう（『流星人間ゾーン』4話を連想したキミはマニアだ）。それでも今回は、ガラスに映った淳子と大地に模型戦闘機が突っ込む、等と言った工夫は散見されるのが救いだ。被弾した少年が出血する等、オモチャの攻撃の威力もそれなりに描かれているし。

三クール目突入の今回より、新レギュラー・尼崎巡査が加入。誘拐犯逮捕で見事にデビューを飾ってます。

# 28話『神かくし！ゆかが消えた‼』

（透視怪獣アイガンガー登場）

【脚　本】　平野美枝　【監　督】　村石宏實

【次回予告】

ゆか「あんたは誰なの？　はっきり言いなさいったら！」

ゆかが家出？　直人たちが心配する中、謎のビデオテープが井上家に届いた。その頃、町では突然人間が消える神かくし事件が続発していた。絶体絶命のグリッドマンを救出するために、最強ロボット・ゴッドゼノンが、パワーアップして帰ってきた！　次回、電光超人グリッドマン『神かくし！ゆかが消えた‼』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●「井上ゆか／僕と彼女の愛のメモ」

武史所有のビデオテープのラベルに書かれていたタイトル。彼は以前からホームビデオを使って、ゆかを盗み録りしていたらしい。ナンバーがふられており、画面で確認できる一番大きなナンバーは第39巻！　武史は、ゆかに対する自分の思いを「こんなに激しくこんなに強い僕の愛」と表現しているが、「激しく強い」ことだけは、まあ、否定できないわな。

●宅配されたビデオテープ

ゆかの家出（実は武史のビデオカメラ内に閉じ込められていた）の翌日、井上家に送られたテープ。「心配しないで。私、今が最高に幸せなの。私を捜さないで。さようなら」というメッセージが入っている。無論、武史が編集を施したニセのテープだ。

●金田有希雄（あきお）市長（小池榮）

桜が丘が属する市の現職市長。再選目指しての選挙活動中に、武史のビデオカメラに閉じ込められてしまう。

●タクシーの運転手（今井耐介）

京王タクシーの運ちゃん。うっかり赤信号で横断歩道を渡っていた武史にクラクションを鳴らしたため、市長同様に消されてしまった。

●タクシーの乗客（秦延朗也）

そのタクシーに乗っていた、ゴツイ外見のオカマ。

●ＤＥＮＫＩ　ＳＨＯＰ　ＩＮＯＵＥ

直人と一平が、宅配されたビデオテープの編集跡を確認するために、機材を使わせてもらっていた電器屋。武史もビデオカメラのバッテリー充電をさせてもらっていた。サービス充実。なおこの店は、29話にもチラッと登場する。

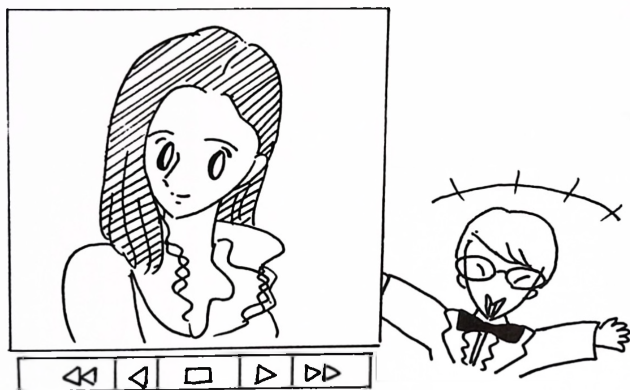
【今回の見どころ】

武史の魅力全開？の本エピソード、実に『グリッドマン』らしい傑作にして怪作だ。

二クール目突入と前後して、武史の感覚がどうも普通人に近づきつつあったような気がしていたんだよね。貧弱な身体を笑われた（13話）とか、自分の自転車を盗難車と疑われた（16話）とか、武史でなくとも怒りたくなるような事で怒っているケースが、ちと多いのだ。武史と常人との間にズレが無ければ、ナレーターが連発する「武史の心の歪み」等、感じとれないではないか。

そこで今回。ゆかを愛する武史は、彼女を自分のビデオカメラの中に閉じ込めてしまう。これは単に「好きな女のコを誘拐・監禁した」という事ではない。文字通りの意味で、ゆかを「手に入れた」のだ。無論、ゆかが武史を愛するようになった筈もない。第一、ゆかは自分が誰に捕えられたのかさえ、わかっていないのだ。武史自身が明かしていないんだから。更に武史は、（性欲的な意味での）ゆかの肉体を目的にしているわけでもない。だって、ビデオカメラの中に閉じ込めて眺めているだけだもの。

と言うことは、武史は彼女から愛されるという精神的満足も、彼女の肉体を得る（キスや抱擁でも可）という性欲面の満足も求めてはいない（と言うか、さほど執着はしていない。嘗ては彼女に何度もラブレターを渡そうとしていたのだから、「自分の気持ちを伝えたい・彼女からの愛も欲しい」という気持ちがあったに



違いないが、ゆかを手に入れてからは、そういう方向にはあまり頓着していないようなのだ）。それよりは、ゆかが自分の手の中にある、という事により大きな満足を得ているようなのである。後は自分に都合のいいビデオテープを編集し、ビデオの中の自分にキスさせたりしている㊟キスしているのは、本物の彼女ではなく、ただの映像）。

ただ自分がうっとり眺めているだけで、相手から精神面・肉体面ともに何らの見返りも求めてはいない……こう言うと、「純粋な、無償の愛」と錯覚を起こしそうになるが、これを愛と呼び得るかどうか、まあ、議論の余地は無いだろう。武史は、「ゆかを手中にした」という満足感の上に立って、お人形さん遊びをしているに過ぎない。ゆかの抗議のような都合の悪い要素は、耳にも目にも入らず「（充電の間）僕と離れて寂しいかい？」等と言って喜んでいる。武史が、意志を持った井上ゆかではなく、彼女の姿形を備えたお人形さんと、幻想の中で遊んでいるだけなのは、こういう描写からも明白であろう。この事件は誘拐でも何でもない。盗み録りテープの延長線上にあるハイテクお人形さんゴッコというのが、今回の事件の本質なのだ。

武史が「愛」と称している形の感情は、こうやって客観的に見ると、ねじれて歪んでいる。だが、面白いことに似たような例は現実にもあるんですな。例えば「二次コン」（もう死語なのかなあ）。マンガやアニメのキャラクターにしか特殊な感情を抱けない、という人々の事だが、武史とどう違う？　「手中に入れる」事はできる（マンガは勿論、映像でもビデオ・LD等という形で可能）。対象は、自分に都合の悪い意志を持ち合わせない（ゆかの場合は持っているが、武史が気にしていないので、無いのと同じ）。ただし、相手から何かを期待する事は、最初から無理。後は都合の良い幻想の中で、御自由にお遊び下さい……ね、同じでしょ？　無論、お人形さんゴッコをしてはいけない、というキマリは無い。それしか出来ないと問題だ、と言うだけの話である。

更にこの延長線上に、あの忌まわしい宮崎事件が想起される。あの事件の中に、番組スタッフもひょっとするとこれを参考にしたのではないか、と考えられる一件が含まれていたことを御記憶だろうか。宮崎容疑者は、自分が殺害した幼女の遺体をビデオテープに収めていた。武史と宮崎容疑者との違いは、手中にした相手が「生きた」人形だったか否か、という一点のみではあるまいか。

ここで描かれた武史の心理は、このようにかなり異常なものであった。どちらかと言うと、江戸川乱歩の小説であるとか、特撮番組であれば『恐怖劇場アンバランス』であるとかに相応しい素材のように思われる。にも関わらず本エピソードでは、ギャグを散りばめる等の手段で、猟奇的な雰囲気を上手に回避。特撮ヒーロー番組という枠から突出させることなく、話を成立させている。この辺の手際の良さも、高く評価すべきだろう。

◆

異常と言えば、タクシーの乗客！　運転手の突然の消滅に驚き、オロオロするという、ただそれだけの役回りなのに、何故かオカマなのである。それも「Ｍｒ．レディー」なんて洒落たもんじゃない。禿に近い頭・恰幅の良い体格のオカマなのだ（写真参照）。一体何の意味があるのであろう。脚本段階からオカマなのだろうか？　変質者のような格好でうろつく武史と言い、前から変な良仁と言い、ラストの応援団グリッドマンCGのワケわからなさと言い……三クール目に突入した『グリッドマン』、キレてます☺



◆

今回のビデオカメラに人間を閉じ込める、というのは、20話のCGアート等と同様、デジタル・ヒーローたる『グリッドマン』にピッタリはまるアイディアだ。閉じ込められたゆかが窓のカーテンを開けると、外は「砂の嵐」がシャーッ、なんてカットは、正にビデオ時代の映像と言えよう（技術ではなくセンスの問題でね）。

又、現実世界に戻った後、ゆかが扉を開け室外に出ていくカット。部屋の外とは言っても家の中ではあるわけだから、たいてい廊下か何かになっている筈なのに、まるで日光がバーッと差し込んだような強烈な照明だけが画面に映っている。「ママーっ」と呼びながら、その光の中に溶け込んでいくゆか。これが、前述の「砂の嵐」に囲まれた閉ざされた部屋 ― 武史の世界 ― から、再び、広い世界に戻ってきたという事実・それに伴う彼女の解放感を、見事に表現している。今回の彼女の部屋は、直人の部屋と異なりセット撮影だと思うが、その事をうまく利用しての表現だと言える。

【重箱のスミ】

ゆかは自室にいるところをビデオカメラに取り込まれたため、部屋から外に出ることは出来なくなった。ということは、カメラに映る範囲の風景は、人物と共にビデオ内に収められる筈なのだが、市長の場合はどうして、単独で取り込まれたのであろうか？少なくとも選挙カーと青空くらいは、という気がするのだが。

# 29話『愛犬爆弾計画』

（カンフーシノビラー登場）

【脚　本】　新藤義親　　【監　督】　石井てるよし

【次回予告】

美奈子「どうしたの、ラム？」

　美奈子のかわいがっている愛犬の様子が、この頃おかしい。急に咬みついたり狂暴になったりするのだ。その秘密は、首輪に隠されていた。カンフーシノビラーのヌンチャクがうなりをあげる。突撃だ、キンググリッドマン！次回、電光超人グリッドマン『愛犬爆弾計画』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 永村美奈子（菊地彩美）

　9話にも登場した、三人組の友人。前回は彼女自身が洗脳され、今回はペットのラムが危機を迎えるという、不運な？少女。

● ラム

　美奈子の愛犬。生後すぐに永村家に飼われ、家族の一員として扱われている。子犬の時は病弱で何度も死にかけたというが、成犬となった現在はすこぶる健康。美奈子の良き友だちだ。

● コンピューター首輪

　ペットアイテム社製の、コンピューター制御の首輪。蚤とりや、迷子になった時の発信機といった機能を備える。制御ボックスがけっこう大きく、犬には重そう。カンフーシノビラーは、ペットアイテム社のホストコンピューターに侵入し、首輪をした犬を狂暴化させたり、首輪自体を時限爆弾に変えたりした。

【今回の見どころ】

　さあて、困った。見どころなんかあったかなあ、この話……等と考えつつ再見してみたら、何とビックリ美奈子ちゃん。貴女、9話のあの美奈子ちゃんじゃありませんの。恥ずかしながら本放映の時は気がつきませんで、これは失礼しました。例の、外交官になりたいという夢についても、ちゃんと言及している芸の細かさ。さすが、9話と脚本家が同じだけの事はある。9・29話共にシノビラー登場話と言うのも、はかったようで楽しい。

　そのカンフーシノビラーがキンググリッドマンを見て一言「またしても小細工を」。そう言えばこいつ、再生時（15話）にはサンダーグリッドマンと戦ったんだっけ。あの時も書いたけど、キンググリッドマンとヌンチャクじゃ、同じパワーアップでもハンデあり過ぎるぞ、おい。「悪こそ最高の美学」の名台詞が聞けなかったのは残念。

　てなわけで、ストーリー上の妙味には欠ける本エピソードにも、お楽しみはあるのであった。これも、単発物とは異なるシリーズ番組特有の面白さだよね。

【重箱のスミ】

　爆弾と化した首輪が外れた！　て、簡単に外せるんなら、ラムと共に爆死しようとした美奈子の立場はどーなるの。ゆかも、外した首輪をボーッと持っててどうする。そこらに投げ捨てんかい。

　結局、ラムの首輪を最終的に爆発させせないのなら、外せないままで良いわけだし、外すのだったら投げ捨てて爆発させた方が、迫力があって良かったと思うのだが。

# 30話『世界滅亡の日』

（魔力超獣ジュバゴン登場）

【脚　本】　右田昌万　【監　督】　石井てるよし

【次回予告】
世界は滅亡する。街角でよく当たると評判のコンピューター星占い機から「言いなり光線」が人々に浴びせられた。死ぬ前に好きな事をやり尽くそうとする人間たちで、街中がパニックに陥る。遂にグリッドマンまでが……。ゴッドゼノン、お前の出番だ！
次回、電光超人グリッドマン『世界滅亡の日』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● トキメキ星雲
よく当たると評判のコンピューター星占い機。「あなたの一生」「恋愛運」「勉強&仕事運」「レジャー運」「金運」「ギャンブル運」の六種類を占うのだが、ギャンブル運って金運に含まれるんじゃねえか？　武史・三人組・カナが恋愛運を、宗一郎が仕事運を占う。ゆかと直人との仲を当てるわ、一平について「たくさんの人にフラレてきた」と言い当てるわ、けっこうな的中率。

● クラウディア（渡辺信子）
トキメキ星雲に登場する、水晶占い師姿のCGホステス。

● 井上ゆか造（島田洋八）
唐突に出現し、武史に迫る不気味な😑オカマ野郎。演じるは、元漫才コンビ・B&Bの洋八。

● 「占いなんか信じている、くだらない人間ども」
武史の定番台詞だが、今回は、おめーもそうじゃねーか😑

● 言いなり光線
カーンデジファーがトキメキ星雲を中継点にして、街に撒き散らした光線。これを浴びた人間は理性を失い、世界の滅亡を信じ、欲望のおもむくままに行動し始める。

● グリッドマンを正気に戻したプログラム
「I　LOVE　ナオト」。ニクイぜ、この色男！

【今回の見どころ】
『グリッドマン』全39話は、一面、「武史・受難の歴史」でもあるわけだけれども、井上ゆか造に迫られる今回は、軟派方面での受難ワースト1に決定！（ちなみに硬派方面でのワースト1は、35話ラストだ）。いやあ、ゆか造の初登場場面の衝撃度は並じゃない。28話のオカマ乗客は予告編に過ぎなかった、て感じですかね。万々が一、こいつがレギュラー入りしたらどーしようと、怖いよーな楽しみなよーな気になったもんであります😑
でもって、「オカマ野郎にセクハラされたんだ〜」と嘆く武史に大爆笑したカーンデジファー様が、慌てて咳ばらい。おもむろに「それは、ムゴイ」と取り繕うシーンが、これ又何回見直しても笑える。これって、のび太に泣きつかれたドラえもんが、ワケを聞いて思わず吹き出す、というのと同じ構造なんだよね。「宇宙船」67号でこの二人のことを「悪のドラえもん&のび太」と書いてあったけど、この場面は正にそのまんまですわ。
話が前後するけど、革ジャン・レザーパンツ・ロングブーツにパツキン（金髪）とヘビメタでかためた武史君。「待った〜？」



と笑顔で駆けて来る、ゆか。思わず手を振り返す武史だが、ゆかの視線はその先の直人たちへ……これ、28話の野球場の場面と、まんま同じなのだ。さほどたいしたギャグじゃないんだけれども、繰り返しのおかしさで、これまた笑えました。

……と、かように書き進めてふと読み返すと、何だこれ、ギャグシーンをタラタラと羅列してるだけじゃん。こんな文章では、この話は全編ギャグだなどという誤解を読者に与えてしまうっ！と反省しかけたのだが、実を言えば誤解でも何でもなく、この話は全編ギャグなんです、ハイ。いや、それは言い過ぎにしても、それなりに重くなる可能性もある話を、ギャグでかためて軽快な娯楽作に仕上げている、というワケ。

重くなる可能性というのは、カーンデジファーの「言いなり光線」が単なる洗脳光線ではなく、人間の理性の皮を引っぺがして、本性を剥き出しにさせるものだ、という設定に関わる。直人が臆病である事、宗一郎が実は仕事嫌いでミュージシャンになりたい事、これらは決して嘘ではないのだと思う（事実、宗一郎が学生時代にロックをやっていた、という説明が6話で為されていた）。人間もしょせん動物、本性だけにしてしまえば、そんなに御大層な代物である筈は無いに決まっている。そういう、人間本来の醜さを見せつけるような描写を重ねる手段もあったに違いない。

だが、この話では、その方法は採らなかった。理性を失う場面の具体的な描写が、宗一郎のビートルズであり、直人の「僕はハンバーグは好きだけど、ハンバーグにされるのはイヤだなあ」と言う間抜けた台詞であり、ないしは某サラリーマンのスカートめくりであり、と、実にくだらなく描かれているのだ。（ある程度深刻なのは、カナぐらいである。）

重くなる可能性のある題材を、軽い話に仕上げることの是非は、一概には言えまい。筆者としても、その是非は一般論としては判断しかねる。しかし「是非」以前に「面白いか面白くないか」という判断基準がまず存在する筈だ。重く仕上げようが軽く仕上げようが、面白くなければ意味がない。一般論でなく今回に限れば、この基準は間違いなくクリアーしていると筆者には思われる。軽快な娯楽作になり得ている、と考えられる。だから筆者は、今回に関してはこのギャグ満載の仕上がりを、断然支持する次第。

◆

さて後半のお楽しみは、悪のグリッドマンVSゴッドゼノン。この悪のグリッドマン、目とクリスタルコンバーター（胸のライト）が青くなっただけでガラッと印象が変わるという、中々のアイディアもの。巨大ヒーローが悪側について破壊を繰り広げると、凡百の怪獣よりも遥かに迫力がある、というのは偽ウルトラマンやジャイアントロボの昔からの定説であるが、この悪グリッドマンもさすがの迫力だ。

ゴッドゼノンとの対戦では、ややグリッドマン劣勢なのが妙な気もするが、ま、本調子では無かったということで納得しておこう。悪のグリッドマンの勇姿？に、ボツに終わったカーンナイト（武史が変身する悪のヒーロー）の影を見るのも、又楽し。

そしてラストは、「やはり占いは御神籤（おみくじ）に限るな」という、パソコンおたくの武史とも思えぬ意外な台詞から、井上ゆか造・怒涛の再登場へとなだれこむのであった。ひぃ〜っ。

【重箱のスミ】

・「（武史が）ゆかちゃんに迫られる」というトキメキ星雲の予言は、ゆか造に迫られる、というオチになったわけだが、あれ？　武史君、ゆかの生年月日を入力してたよね。ゆか造が14歳とは考えられないなあ。てことは、外れたんだね、予言。

・　トキメキ星雲が怪しいとわかっていながら、ウカウカと罠にはまりに行く、とっても慎重な直人君。しかも、よく見ると機械にコインを入れてません。何で動くんだトキメキ星雲。

・　予告編では、言いなり光線を浴びた二人の女性がネックレスを盗むカットがあったが、本編では省略された。これ、残した方が良かった気もするが。

# 31話『怪獣ママは女子大生』

（いたずら怪獣テレボーズ登場）

【脚　本】　神戸一彦　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

街角でキララが拾ったのは、なんとカーンデジファーの入ったフロッピーだった。キララの作ったテレボーズのせいで電話の会話が全部イタズラ電話に変わり、街中はもう大騒ぎ。その上、テレボーズがどんどん凶暴になっていく。戦え、グリッドマン！

次回、電光超人グリッドマン『怪獣ママは女子大生』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 遥キララ（鈴木亜美）

今回のタイトル・ロール。もっとも本編中では、「女子大生」だという説明はありませんけどね。カーンデジファー様入りのフロッピー・ディスクを拾ったことが縁で、ちょっとしたイタズラ心から怪獣テレボーズを生み出してしまう。CGアートが得意。アキラというBFがいる。

演じる鈴木さんは、ウルトラ警備隊の早瀬リサ隊員だ。

● ポケベル

この頃から流行り始めた物で、キララが持ち歩いている。最近の商品に比べると、一回り大きくゴツい。

劇中でキララが、たまに掛かってくるのは母親からか、さもなければイタズラ電話だけ、と愚痴っていたが、この手の商品（留守電や携帯電話も含む）が必要性を飛び越え、無駄に氾濫する世相を皮肉ったもの……ととらえるのは穿ち過ぎか？

●「世界征服が出来なくなる」

カーンデジファー様入りF・Dを失くした武史が、それが無いとどうなるんだ？と尼崎に問われて、こう答える。ゴマカシ方を知らんのか、こいつは。しかし尼崎は「何や、ゲームかいな」と納得してしまった。

この台詞からすると、武史にも一応、世界征服をする気はあるようですねえ。カーンデジファーだけなのかと思ってた。

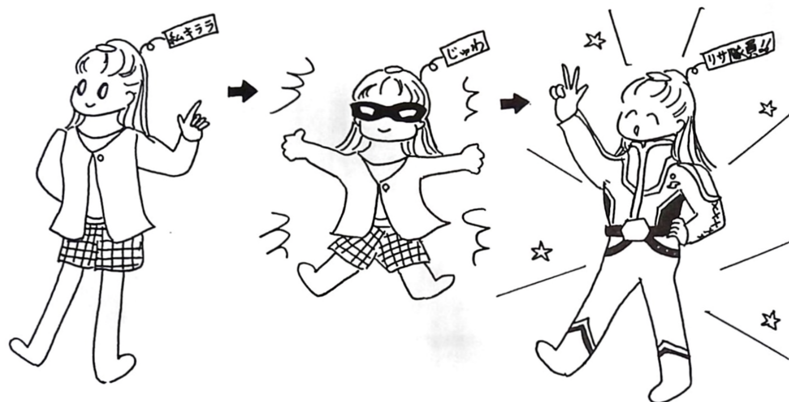
● GRIDOMAN

一平が入力したアクセス・コード。しかしエラーが発生し、グリッドマンが出動できない。それもその筈、これでは「グリドマン」。正解はGRIDMANでした。

【今回の見どころ】

カーンデジファー様入りのフロッピー・ディスクを武史が落としたのが今回の事の起こりなんだけれども、そもそも武史は何故にカーンデジファー様をF・Dなんぞに入れておいたのでせう？カーンデジファー様の台詞から察するに「移動」の為だったんだろうが、一体どこへ、何の為に移動しようとしていたのであろうか？　自室内では不便・不都合のある何かをしようとしたのだろうか？　しかし、カーンデジファー様を室外に連れ出した方が便利で都合のよいシチュエーションなんか、思いつかんが。

アメリカ版グリッドマン『SAMURAI』のアイガンガーの話（　ページ参照）の中で、武史に相当する悪役が、ノートパソコンを用いて何と学校の食堂でカーンデジファーと喋っている、という信じられない場面があって笑ってしまうのだが（なにせ、主役に覗きこまれそうになり、バタン！とパソコンの蓋を閉めて




しまうのだ。そんなに見られて困るものなら、最初から持って来なければ良かろうに）、よく考えるとこの31話も、それに近い強引な設定と言えるかも。

人間同志の信頼関係のモロさであるとか、我が子（ここではテレボーズ）を思う母心であるとか言った真面目なテーマも盛り込まれてはいるが、今回はむしろ、カーンデジファー様とキララの掛け合いを軽く楽しむのが、正しい鑑賞法（何だその「正しい」てのは😁）ではないかと思いますです。「変な顔」とか「オジサン」とかケチョンケチョンのカーンデジファー様。異次元の伝説の魔王もカタ無し。

「（テレボーズには）武器は無いのか武器は！」
「そんなもの、あるワケないじゃない」
「なにぃ～っ！」　いいなあ、バカバカしくて。

その他、一介の女子大生でもグリッドマンを知っているのは26話を受け継いでいて良い、とか、イタズラ電話の為に街中でケンカが多発するのは『キカイダー01／必殺の仕掛・決闘三ツ巴！』（ビジンダーとワルダーが文通する話）を彷彿とさせる、とか、用語解説に記した「世界征服」「ＧＲＩＤＯＭＡＮ」等々であるとかと言った細かいお楽しみもバラまかれている。やはり、軽～く楽しむのに向いたお話であります。

【重箱のスミ】

キララに教えられたテレボーズの弱点（背中の角。角と言うよりは突起だけど）を狙う筈だったキンググリッドマンだったが、角にはランチャーもビームも命中していません。

# 32話『人間掃除機の襲撃！』（吸引怪獣ギュルンバ登場）

【脚　本】　静谷伊佐夫　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

聞いてないよーっ！　ハイテク掃除機が、ゴミを捨てる人間を次から次に吸い込み始めた。

寛司「わあーっ！」

早く何とかしないと、真空パックでみんなペチャンコにされてしまう。飛べ、サンダージェット！　サンダーグリッドマンのカムバックだ！　次回、電光超人グリッドマン『人間掃除機の襲撃！』君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● HIGH POWER 400

新発売の掃除機。コンピューター制御の高性能機で、リモコン操作も可能。バッテリーを内蔵しており、十分間の充電で連続五時間の使用ができる。吸収したゴミが一杯になると、自動的に真空パック処理する機能付き。製品番号はAC－DC597。標準価格四万五千円。　怪獣ギュルンバに侵入されて勝手に動き出し、ゴミを正しく捨てない人間を次々とミクロ化して吸い込んだ。

● セールスマン

「HIGH POWER 400」の実演販売を行なっていた男。件の掃除機に失踪されて大慌て。その上、チリ紙を路上に捨てたため、自らも吸収されてしまう。

● ガムを捨てる男

他人の迷惑を顧みず、噛み終えたガムを路上に吐き捨てる男。それを武史に注意されるや暴力に訴える最低ヤローだ。当然、イの一番に掃除機に吸い込まれた。ちなみにこの三〇分間で、三度もガムを吐き捨てている。

● 「うまいんだなあ、これが」

パトロール中に缶ジュースを飲んだ尼崎の台詞。サントリーのビール「モルツ」のコピーである。モルツはその後、マイナー・チェンジを果たし、このコピーも今や過去の物となった。現在のモルツの宣伝では、大沢親分率いる新球団MALTSが活躍中。

● 各人が掃除機に吸い込まれた理由

吸い込まれた順番に記すと

1　男　前述
2　寛司　車の灰皿に溜まった吸殻を路上に捨てて。
3　尼崎　飲み終えた缶ジュースをブロック塀の上に捨てて。
4　良枝　回収指定曜日を守らずにゴミを集積場へ捨てて。
5　彩子　店の前を掃いて出たゴミをチリトリで集めず、道路に捨てて。
6　セールスマン　前述

【今回の見どころ】

一クール目を彷彿とさせる、久しぶりのお説教話だ。題材的には10話に非常に近い。しかも、10話よりも面白い。

現代社会の脆さや悪質な部分が、事件を通して指摘されるという話が、『グリッドマン』には多い。多いどころか、それが主要なテーマの一つだとさえ言えるだろう。今回は特にその傾向が顕著であり、結果、むしろ武史の方が（その行動の是非はおいて、根本的な意味で）善側にまわっているのだ。公衆道徳を守らず、他人や社会に迷惑をかけて恥じない連中を批判する武史。「そういうクズ人間が多い方が支配しやすい」とするカーンデジファーに対し、「クズはしょせんクズだ。そんな奴らをのさばらせておいても、役には立たない」と、実に説得力ある主張を堂々と展開する。勿論、他の回を考慮すれば武史だって他人の事を批判できた義理ではないのだが、今回に限定すれば武史の方に肩入れしたくなるではないか。

特に全話中でも異色となっているラスト・シーンは、スタッフが今回の武史をある程度、善側と意識した事の表れとも言えよう。ガム捨て男（【用語解説】を参照下さい）が懲りもせずにガムを



吐き捨てているのを、再び咎める武史。「また掃除機に吸い込ませるぞ（ニターリ）」の台詞に悲鳴をあげて逃げ出す男。怪獣こそ倒されたが、武史の最低限度の目的は果たされたのだ。勝利とまでは言えずとも、敗北ではない。しかもこの結末は、我々視聴者にとっても胸がスッとするものである（少なくとも筆者はスッとした。私的レベルの話を許してもらえば、ガムは無論、非喫煙者たる筆者には「路上に吸殻が落ちているの図」すら、生ゴミや嘔吐物が散乱しているのに等しい光景として目に映るのである。筆者だって別に品行方正でも何でも無いが、とにかく、一度は掃除機に吸い込まれた方が良い連中が、世間には多すぎる！）

最近めっきりギャグ・メーカーが板についてきた武史だが、そんな印象も今回は、ほぼ皆無。彼が満足気に歩いて行くエンディングなど、最終回を別にすれば唯一、彼がゆったりした気持ちで街を行くカットである。こういう異色カットを自然な流れで見せられるのも、武史を三人組と並ぶ「もう一人の主役」として描いてきた今までの積み重ねの成果と捉えて良いかも知れぬ。

更に、はっきり憎まれ役として登場したガム捨て男だけでなく、馬場夫妻や良枝、尼崎といったレギュラー陣までが「支配する価値もない人間のクズ」として吸い込まれてしまうのが、『グリッドマン』の『グリッドマン』たる所以であろう。これは10話でも描かれていた事だが、彼らレギュラーや、ヒーローたる直人ですら、些細な罪はしばしば犯してしまうのだ。この辺が、本番組のリアリティを支える一要因でもある。

特に良枝の「ゴミの日の前日にゴミを出す」あたりになると、「絶対にしてはならない行為だし、自分は絶対にしない」と断言できる人の方が少数派になってしまうのではないか、と思うが、しかし良くない事には違いない。こういう些細な、誰でもやってしまいそうな行為をクローズアップしているからこそ、御説教話が単なる御題目にならずに済んだように、思われる（と同時に、些細な日常的悪事にも拒否反応を起こす武史の、良く言えば純粋な、悪く言えば過剰に神経質な点をも感じさせてくれる）。

以上、ストーリー面から追ってみたが、単純に映像を楽しむにも良いエピソードだ。街中を走り抜ける掃除機の合成も快調だし、掃除機を擬人化（擬動物化？）した点も成功だと思う。コンセントを見つけて、いそいそと充電に向かう場面など、掃除機のくせに中々かわいいぞ。

【重箱のスミ】

直人が路上に落とした菓子は、結局その場に置きざりにされた。直人君、きちんと片づけたまえ！

【合成の見どころ】

全39話中でも、現実世界での合成カット数ではおそらく一番ではないかと思われるのが今回。なにせ掃除機が動き回るカットは大半が合成なのだ。この手の合成にありがちな、変にマンガチックな画作りが極力避けられていて自然に見られる。人間を追い駆けたり追い駆けられたりする場面のスピード感もうまく出ていた。

他にも上半身がギューンと伸びてしまうグリッドマンや、掃除機のCG等、見どころの多いエピソードだ。

# 33話『もうひとりの武史』

（怨念鬼獣チドゲラー登場）

【脚　本】右田昌万　【監　督】高野敏幸

【次回予告・告知】

武史「タ、タケオだと?」

次回、電光超人グリッドマン『もうひとりの武史』、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組から、プレゼントのお知らせです」

直人「僕らが活躍する、この『電光超人グリッドマン』のビデオソフトを」

一平「抽選で百名様にプレゼント」

ゆか「御希望の方はハガキに必ず住所・氏名・年齢、そして、電光ヒーロー希望とお書きの上、ご覧の宛て先までお寄せ下さい」

三人「待ってまーす」

【用語解説】

● タケオ（菅原剛・安藤整治）

今回のタイトル・ロールで、武史と瓜二つの顔を持つ謎の少年。陽気で人なつっこい。勇敢で、純君や尼崎巡査の危機を救ったり、引ったくりの逮捕に協力する等の活躍を見せた。スポーツも得意で、直人たちとバスケットボールをやった際には、ダンクシュートを決めてみせる。

武史役の菅原剛君の二役であり、もう一人の安藤という人は、吹き替え場面を演じたのだろうと思われる（だから、武史の方を演じたカットもある筈）。

● 純君（木川雅司）と母親（大島久枝）

冒頭に登場。自動車に轢かれるところを、間一髪でタケオに救われた子供と、その母親。

● マイクロチップ入り腕時計

百年間に1コンマも狂わない、高性能腕時計。怪獣チドゲラーが侵入した電波塔から撒き散らす怪光線の影響を受け、その時計をはめている人間の腕を勝手に操り始める。

人気の高い商品らしく、直人・一平・武史・タケオ・尼崎らがはめている。直人の時計はゆかからのプレゼント、一平のはそれに対抗して？購入した物だ。

【今回の見どころ】

㊟この話は、ラストにかなりの比重がかかっています。筆者としては、未見の方はまず実際に作品を見て貰いたいと考えており、そのため奥歯に物がはさまったような解説文になってしまいます事を、ご了承下さい。

例えば『怪奇大作戦／青い血の女』『同／京都買います』のように、ラストでいきなり超現実的な（幻想的な）表現を残して幕を閉じる異色作。これも円谷作品の魅力であり伝統であったと思う。殺人人形を操っていた「アレ」とは何だったのか。美弥子が仏像に変身してしまう科学的根拠は何か。一切は謎に包まれたまま終わってしまう。しかも、その方が断然良い。仮に何らかの合理的説明が付されたら、逆に白けてしまうことだろう。

しかし、こうした話作りは70年代後半以降の円谷作品（『スターウルフ』『ウルトラマン80』等）では、ほぼ姿を消した感があった。それが『グリッドマン』で復活するとは、ファン冥利に尽きる。今回のラストを、一体何と解釈すれば良いのか。一応、ナレーションである程度の説明が加えられてはいるが、わかったようなわからないような代物であって、合理的な説明とはとても言えない。いっそ全編を夢オチと考えたいところではあるが、それにしてはそこまでの展開が異常にリアル過ぎるし、夢オチを納得させる伏線も無い。結局、「奇妙な物語」として受け入れるしかないのだ。やはり『青い血』『京都』の同類なのである。

ラストの不思議さを活かす為には、ラスト前までは逆にあまり不思議さを感じさせてはいけない。例えば『青い血の女』のアレが怖いのは、それまでは「機械でできた殺人人形を操る謎の人物」という形で理解できていた筈のものが、アレが画面に出てきた瞬間に理解不能になってしまうからである。タケオについても同じ話で（別にタケオが怖くなるわけではないが）、ラスト前までは、「顔が武史と瓜二つの謎の少年」に過ぎなかったわけである。謎の、と言ったってその謎を気にしているのは武史だけだし、武史にしたって彼の素性に関する興味よりも、彼に対する嫉妬の方を優先させているから、視聴者としても初見の段階では、そんなに気にならないと思う。だからこそ我々は、ラストにいきなりあの展開がきて、プツッと終わってしまうと、妙な余韻の中に取り残されてしまうのだ。この余韻こそ、この手の不可思議ラスト・エピソード最大の魅力だよなあ。それでもって、幾つかの伏線を思い出して、「ふ～ん……」と納得したようなしないような、変な気分でエンディング画面を眺めるはめに陥るわけである。



ラストにばかり気が入ってしまうが、28話と並んで武史ファン（と言うとニュアンス違う気がするぞ）必見のエピソード。何と言ってもこれまで殆ど描かれなかった藤堂家、今回いきなり（回想場面ではあるが）武史の両親・子供時代の武史・唯一、彼を愛してくれた婆やが登場。武史の歪んだ性格形成の一因が両親にありそうな事は11話でもチラッと伺えてたが、今回もそういう雰囲気を漂わせている。両親の顔が映らないことも、これまでのシリーズの流れを損なっておらず、良かった。あの回想場面は時間も短く、一体どういうシチュエーションなのか皆目わからないのだが、考えてみれば回想なのだから、幼児だった武史本人が理解できなかったシチュエーションだとすれば、それを見せられる視聴者にも理解できなくて当然なのかも。

武史が、15年間の自分の不幸の原因は皆タケオにある、等とムチャクチャを言うあたりも、シリーズ初期の武史を彷彿とさせてくれる。客観的妥当性は無いのだが、彼の頭の中だけではちゃんと首尾一貫しているという意味においてだ（例えば1話で武史はゆかにラブレターを渡せない。それが彼の表現にかかると「ゆかが受け取らなかった」にスリ変わってしまっていた）。特に今回は、武史のねじ曲がった思考経路……世の中にタケオみたいなのがいて、自分の欲しがっている「かっこよさ」「運動神経」「人気」「女性からの愛情」等を独占しているから、そういう欲しいものが自分のところに回ってこないという考え方……が、外から見ていてもそれなりに察しがつくだけに、より興味深い。ゆかがタケオを庇うのを見るや「ゆかさんまで！」と喚くのは、他にも自分の欲しいものを山ほど持っているタケオが、武史の一番欲しい「ゆかからの優しい気持ち」まで持って行ってしまうから、なのであろう。と言う具合で、武史の心情がこれ程までに稀である。（しかもラストを考え合わせれば、タケオは正に「武史の欲しいもの」を全て手に入れていなければおかしいわけで、「タケオみたいに完璧な奴も居ないよなあ」等と考えなくて済むあたりも良い。）

17話の項でも書いたが、『グリッドマン』という番組は、武史が三人組の仲間になるまでを描く作品、という側面を持っている。武史自身が意識下でそう願っているからこそ、自分同様の性格であるシゲル（スニーカー）や自分同様の顔を持つタケオが、簡単に三人組、特にゆかの仲間になってしまう事が許せないのだ。そんな意味でこの33話は、異色作であると同時に、17話と同様、最終回に至る重要なステップでもある。

◆

武史の話ばかりに終始してしまったが、ゆかが直人に急接近。一平の前で殊更に直人にだけ腕時計を贈ったり、直人に肩を抱かれても抵抗しなかったり（お尻を撫でられると怒ったが）。がんばれ一平😑

又、今回は武史がポケットコンピューターを使って、屋外から怪獣チドゲラーを操作。22話の直人のジャンク外からの出動・23話の戦闘中の停電とあわせて、設定上の穴のフォローもほぼ終了と見て良いだろう。

【重箱のスミ】

・OPで寂しそうに歩くチドゲラー。シーボーズのパロか？

・引ったくりから鞄を取り戻したタケオが、ゆかに渡すカット。引ったくりの現場も見ておらず、何の説明も受けていないタケオが、ゆかの鞄だと知っているのは何故？

・直人は腕時計を右手にはめています。アクセプターが邪魔で、左手にははめられないのね😑

【合成の見どころ】

こういう「そっくりさん」ネタでは当然の事ながら、合成による共演カットが定番。中でも大胆なカットを紹介すると、後ろに小さくタケオと三人組・画面中央は武史のドアップ（こちら向き）というカットで、そのアップの武史が合成……なんてのがある。ビデオ合成ならではの、自然な仕上がりになっているぞ。



# 34話『ボディガード弁慶参上！』

（時空魔人　亜武丸登場）

【脚　本】神戸一彦　【監　督】村石宏實

【次回予告・告知】

次回、電光超人グリッドマン『ボディガード弁慶参上！』、君もアクセスフラッシュ！

◆

ゆか「ここで番組から、プレゼントのお知らせです」
直人「僕らが活躍する、この『電光超人グリッドマン』のビデオソフトを」
一平「抽選で百名様にプレゼント」
ゆか「御希望の方はハガキに必ず住所・氏名・年齢、そして、サンダーグリッドマン希望とお書きの上、ご覧の宛て先までお寄せ下さい」
三人「待ってまーす」

【用語解説】

●武蔵坊弁慶（きくち英一）
有名な歴史上の人物。カーンデジファーが桜が丘大のスーパーコンピューターに亜武丸を送り込み、実験中の瞬間物質移動のシステムを組み替えさせて時間移動システムを作り上げ、それを用いて現在に呼び出した。
演ずるはウルトラマンダンディー・きくち英一氏。特撮番組の常連さんで円谷プロ作品の出演も多いが、立ち回りを披露するのは結構久しぶりだ。

●マクドナルド
ご存知、超大手のハンバーガー店。弁慶はここでビッグマック（と推定）を購入、うまそうに食べていたが……ハンバーガーどころかパンだって生まれて初めて食べるのに、うまいかなあ？

●骨だけの馬
弁慶が自転車をこう表現した。成程ねえ。

●源義経
有名な歴史上の人物。実は一平は義経にそっくりらしい。ゆかは義経が好き（文字通りの「判官贔屓」だな）らしく、これを聞いてガッカリしていた。もっとも『平家物語』によれば義経は「色白う背小さきが、むかばの殊にさし出でて～（色白い小男で、前歯が特にはっきり出て～）」いたそうだから、一平だって良い気はしないだろうが。

●一ノ谷の合戦
一一八四年に行われた源平の合戦で、有名な「義経のひよどり越え」はこの時の話。弁慶はこの合戦前後にタイムスリップしたらしい。

【今回の見どころ】

いやもう、こうなっちゃうと何がコンピューター・パニックやら😁　本当に三十数本の積み重ねというのは恐ろしい😁　もう、何でもアリだからね。特に「弁慶が現在に現れたら」という、ただひたすらそれだけのAパート。『SFソードキル』をハチャメチャに軽くしたようなノリで、中々楽しい。もっともっと暴走しても良かったんじゃないか、と思うくらいだ。きくち英一さんの好演もあって、気軽に楽しめる一品でありんす。
手下の為に、過去の世界からボディガードを調達してくれる、なんとありがたいカーンデジファー様。と思ったら、何だ結局は実験だったのね。でも「これがうまくいったら、次は恐竜を呼び出してやる」というのは、うん、けっこう説得力あるかな。
亜武丸もカッコイイぜ。

【重箱のスミ】

・18話のミイラ同様、弁慶が暴れる理由がわからん。
・弁慶が義経（一平）に「光に包まれ申したか」と言うが、おいコラ弁慶、失礼だぞ（「申した」は謙譲語であって尊敬語ではないので、主人たる義経に対しては使えないのだ）。

# 35話『ぎくっ！スケバンゆか⁉』

（ツッパリ怪獣ゴロマキング登場）

【脚　本】　静谷伊佐夫　【監　督】　村石宏實

【次回予告】

今度のゆかをナメたらあかんぜよ。ゴロマキングのツッパリ光線で、みんなギンギンになっちまった。

道子「今日からはアタシのことを、女王様とお呼び！」

大地「兄貴兄貴って、威張んじゃないぜ！」

ところがどっこい、サンダーグリッドマンが黙っちゃいないぜ。ゴロマキングの根性を叩き直してやれ！　次回、電光超人グリッドマン『ぎくっ！スケバンゆか⁉』、君もアクセスフラッシュ！



【用語解説】

●ツッパリ光線

ゴロマキングの侵入によって井上家のドライヤーのシステムが組み替えられた結果、ドライヤーから金色の光線が出るようになる。これを浴びた人は、金髪頭の不良になってしまうのだ。

●二人の不良

ツッパリゆかをナンパし、逆に彼女に振り回される連中。

【今回の見どころ】

凄い凄い、プチ切れちゃってます😑　最終回近くになってこれだけトンデモナイ話を連発されると『ウルトラマンタロウ』もかくや、と言う気分になってしまう😑

とにかく、遂に「コンピューター」という言い訳までかなぐり捨てちゃうんだものなあ。掃除機・腕時計ときて今回、怪獣ゴロマキングが侵入したのは、全くただのドライヤーなんだぜ。もはや「電化製品なら何でもOK」状態です。いや、説明しようと思えば例によって「コンピューター制御の最新型ドライヤー」か何か一言あればそれで済むわけで、単純にその手間を省略しただけなんだろうが（しかし、ドライヤーの何を制御するんだか）。しかも、ゴロマキングが踊るとドライヤーも踊る、ゴロマキングが歌うとドライヤーを通して現実世界にも歌声が聞こえる……て、そんなアホな（コンピューターワールドは異世界なんだよ？　これじゃ単なるミクロ怪獣じゃないの。ドライヤーを分解すると、ああいう変な形のビルが入っているとでも言うんか）、等と突っ込みを入れる事自体、既に本エピソードの本質を遠く外しているのであった。

話の主眼はコンピューターがどうした、なんてところには元々なく、「ゆかがツッパリになったら？」というアイディアだけで30分突っ走っている次第。よくある「心の奥底には、本人も気がつかない別の人格があり……云々」という話でもない。ただただ単純に、ツッパリゆか（と、ついでに道子）のスットビ加減を追

いかけていくだけ、なのであります。だから、それを眺めて笑っているのが一番、であるわけよ。

ただねえ、そういう見方をした場合、若干不満が残るんだよな。「スケバンゆか」なんてサブタイトルの割に、外見と言葉が乱暴なだけで、さほど大した事やってないんだもの。ゲームセンターに入りびたっているだけ。何せ9話で不良化した連中は、万引きやカツアゲ等をやっていたんだぜ。それに負けているようじゃ、ちょっと問題あるよなあ。ついでに言えば、尼崎巡査が「子供はもう帰る時間」なんて言ってきた時、実はまだ明るいんだよね、冬なのに（ちなみに12月4日放映）。完全に夜になってから、ネオンきらめく繁華街であのシチュエーションがあればそれなりにらしかった、と思うんだが。まあ、その辺が健全な子供向けヒーロー番組の限界かなあ（でもやっぱり、9話以下というのは納得いかん）。

それから今回はサンダーグリッドマンが登場するが、これは選択ミスだ。だって、ゆかはゲームの積もりでツインドリラー他を送り込んだわけでしょ？　サンダーグリッドマンは外部のコントロールじゃなくて自力で動くんだもの。合体した後は、ゆかは楽しめない筈ではないかい（だから、合体後は勝利まで、ジャンク側の様子は映されない。本放映の時、すごく気になったのだ）。ここは絶対、ゴッドゼノンの出番だよなあ。

等と若干の苦言を並べてみたものの、まずまず笑える話であることは請け合い。サンダーグリッドマンに対するゴロマキングの言動にも、注目ね。

◆

直人が膝に落としたクレープを、拭いてやるゆか。「そのくらい自分で拭けよ」と不機嫌そうな一平。がんばれ一平😐

ゆかの優しさが自分に与えられないなら、いっそ無くしてしまえ、という発想が、実に君らしくて良いぞ武史。あれ？　武史と一平て、こと彼女に関しては紙一重なんだね。見事なまでにボコボコにされる武史受難のラストカットのメイクも、痛そ〜。

**【重箱のスミ】**

良枝がドライヤーを捨てる際に、コンセントを引き抜いている。この時はゴロマキングが昼寝中だったので感電しないのはわかるのだが、これって23話で直人たちがおそれていた「戦闘中の停電」と同じ状況なのではなかろうか？　グリッドマンと違って怪獣は平気なのかな？





# 36話『やったぜ！ベイビィ』

（暴君超獣デビルフェイザー登場）

【脚　本】　新藤義親　　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

武史「そこらの普通のハッカーは防げても、この僕の腕にかかれば、そんな物」

天才コンピューター・オタク藤堂武史に、不可能の文字は無い。侵入不可能のハイテク・ビルに怪獣が潜入した。

警備員「エレベーターが故障して、中に人が閉じ込められているんだ」

生まれてくる赤ちゃんの未来の為に、命をかけて戦うんだ！　次回、電光超人グリッドマン『やったぜ！ベイビィ』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

● 新庄アキホ（清水頭あき）

ゆかの従姉。現在妊娠中で、一ケ月後に出産を控えている……筈だったのだが、エレベーター故障で閉じ込められた際に感電、そのショックで産気づいてしまった。果たしてその運命は？

● ＭＡＰＰＳ桜が丘

一週間前にオープンしたばかりの、桜が丘一のショッピング・ビル。最新のコンピューターシステムを完備しており、ビル管理や緊急時の避難誘導等、全てをコンピューターが制御する。生活用品・ホビーストア・書店・レストラン等の店舗が入っている。その管理システムに超獣デビルフェイザーが侵入したため、異常が発生。ゆかとアキホを乗せたエレベーターが、四階と五階の間で停止してしまう。

● 一平の食欲

アキホの奢りで昼食をとる三人組。一平はスパゲッティにピザ、スープをおかわりした上にチョコパフェを注文する物凄さ。

● 直人と一平の賭け

アキホの子供の性別について、直人は女児、一平は男児を主張。負けた方はピザを奢る事になった。結局、一平の勝ち。

【今回の見どころ】

脳天ブチ切れた怪作・異色作ひしめく三クール目にあって、あまりの真面目さ故に逆に異彩を放ってしまったのが、この36話。なにせ人喰い掃除機・タイムスリップ・ドライヤーからツッパリ光線、と続いて、いきなりエレベーターの故障である。番組初期を思わせる小規模なアクシデントのお話なのだ。

パニックとすら呼べない小規模アクシデントであるが、逆に言えばリアリティのある事件ではある。超獣云々は別として、故障でエレベーターに閉じ込められる事自体も、現実に起こり得る話だし、出産を控えた妊婦がショックで産気づいてしまうというのも、自然な説得力がある（そのショックが『グリッドマン』恒例の感電カットであるから、一層わかりやすい）。ゆかとアキホの二人きりでエレベーター内に閉じ込められてしまうわけだが、ゆかの立場に自分が置かれたとしたら……。外部との連絡手段もなく、送風もストップして酸欠状態、傍らには陣痛に苦しむ従姉。機械修理か医学の心得でもない限り、おそらく何の力にもなれまい。しかも、ゆかと同じ状況に立たされる可能性は、誰にでもあるのである。こういう怖さが、そこそこ描かれていたと思う（ゆかがもう少し死力を尽くした後で酸欠になると、なお良いのだが……扉を叩いて助けを呼ぶとか）。人喰い掃除機やツッパリ光線に追われるピンチでは、登場人物と自分を置き換えて見たりしないでしょう？　その辺が今回なりの魅力、とまではいかなくともポイントではあると考えるわけだ。

結局はアキホも救出されて無事出産、母子ともに助かるわけだけれども、この出産前後のゆかの描写も良い。出産前の心配そうなところや、出産直後の感極まって涙するところ等は、ただ単に

アキホが従姉だからと言う以上のものを感じさせるのだ。これはゆかが女子であり、出産という事実そのものを男子以上に重く、将来の自分自身とも重ねあわせてとらえているからに他なるまい。ハッピーエンドでありながら、落ち着いた、重めの良い雰囲気を漂わせたラストであった（その後のピザ騒動は、話自体の印象を暗いものにしないためのフォロー、という意味合いかと思う）。

実に真面目な話作り、「もし自分の身に同じことが降りかかったら」という臨場感を抱かせる題材、生命の尊さを実感させるラスト、と評価できるエピソードである。ではあるが、いかんせん話全体の印象があまりにも地味過ぎる。三クール目全体の中で見れば、その地味さが逆に目につくことは確かだが、36話単独で見るとなると、「無難な作り」というあたりに落ち着きそうだ。



# 基本用語補足

## アシストウェポン

グリッドマンをサポートする為に、一平が次々と発案・製作する武器や兵器。デザイン等を設定してデータを送り、グリッドマンの目から放たれる実体化光線（10・11話で使用）を浴びて完成する。大半のウェポンは、ゆか・一平の二人によってコントローラー操作される。詳細については、60〜70ページを御参照下さい。

## アクセスコード

グリッドマンやアシストウェポンの出動に必要なコード。それぞれの名前を（「GRIDMAN」等と）キーボードで打ってリターンキーを押すだけなのだが、31話では一平がスペルミスを犯してエラーが発生する、というトラブルも。

## コンポイド

コンピュータ・ワールドに住む人々を、こう呼ぶ。劇中では、6話でユニゾンと名乗る少女が登場したのみに留まった。挿入歌「ふたつの勇気」の歌詞中にも、この単語が登場している。

## 怪獣

本作における怪獣は、藤堂武史と魔王カーンデジファーによって生み出される。武史が怪獣のCGを作成、能力や武器等のデータを設定した後、カーンデジファーの特殊光線で生命を吹き込むことで、怪獣が誕生するのだ。

怪獣は武史の命ずるままに、コンピュータ・ワールドの破壊やコンピュータ・システムの組み替えを行う。こうした行動による被害・影響からして、怪獣を「コンピュータ・ウィルスが実体化した（1話より）」ととらえる事もできよう。

グリッドマンとの戦いで肉体を切断損傷されるような場合、その切断面にはコンピュータの基盤状が見える。彼らが現実世界の動植物と異なる存在であることが、この描写からも伺われる。

# 37話『えっ！パパが死刑？』

（毒蜘蛛超獣カーンジョルジョ登場）

【脚　本】　右田昌万　【監　督】　北村義樹

【次回予告】

宗一郎「いやだー、オレは死にたくない、オレは生きるんだーっ
　み、道子ーっ！」

直人の父が、安全運転の罪で電気椅子の刑に。おいおい、ちょっと待てよ。ぶったまげたことに、カーンデジファーが法律を変えてしまった。キンググリッドマン、早くそいつをやっつけないと、パパが天国に行っちゃうぞ。

　次回、電光超人グリッドマン『えっ！パパが死刑？』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●カーンデジファー憲法

　司法局のホスト・コンピューターに侵入した超獣カーンジョルジョが、システムを組み替える事で制定した憲法。「清くなく、正しくない人間」「住みにくい地球、汚い環境、あきらめの街」を理想とする。具体的内容としては、

　「制限速度を守る運転手は十年の懲役」（宗一郎に適用された）

　「掃除禁止、掃除したら罰金一千万円」（彩子に適用された）

　「万引した者は表彰する」（桜が丘スーパーにて適用された）

といった具合。憲法の割に随分と細かい事まで定めているのね。

●SDカード

　模範的運転手に与えられるもの。宗一郎は二十年間無事故・無違反でこのカードを持っている。偉い。

●囚人28号

　安全運転の罪で逮捕された宗一郎が、桜が丘刑務所でこう呼ばれる。18時には電気椅子で死刑執行だ。急げグリッドマン！

【今回の見どころ】

「司法省のホスト・コンピューターを組み替えると法律が変わる」という今回の設定の強引さは、14話の「世界標準時センターのコンピューターを組み替えると世界中の時計が狂う」を遥かに凌ぐ。無茶苦茶である☺　でも、この設定の強引さを笑って許せる寛容な視聴者であれば、結構楽しめるお話ではある。

　今回制定された「カーンデジファー憲法」は、【用語解説】をご覧いただければおわかりの通り、常識をひっくり返しただけの代物。こちらとしては単純に、安全運転で逮捕される、とか、万引して表彰される、とかいう見た目のブラック・ユーモアならぬブラック・ギャグを楽しみたいところだ。特に今回悪役にまわる尼崎巡査、妙にハマッてまっせ。

　スタッフとしては一応、社会批判らしきものを意図していたようで、それを匂わせる台詞も乱発されている。曰く、

「法律なんか強い者や権力のある者に都合良く出来ているだけ」

「（法律改変は）元がぐらついておるから楽な仕事であったわ」

「カーンデジファー以外にも、法律を悪用する怪人が人間社会には後を絶たない（ラスト・ナレーション）」等々。

台詞だけ眺めると確かに鋭い社会風刺である。筆者個人としては二番目に挙げたカーンデジファー様の台詞が、本放映時から印象的だった。又、宗教法人法を隠れ蓑として悪用したと言えるオウム事件、他にも住専問題等を経た現在、ラストナレーションの訴えはより切実に感じられる。

　とは言え、話全体が何せバラエティー番組の感覚に近いブラック・ギャグだから、そこに社会風刺を挿入されても、若干インパクトが弱い気がするのであった。個人的な感覚の問題だが。

　今一つ押えておきたいポイント（実は筆者は、37話についてはこちらの印象の方が強烈なのだが）、それは「孤独なヒーロー像」と「ヒーローとしての直人の成長」である。

　三人組の団結が前面に押し出される設定・作品カラーだけに、ヒーローの孤独を訴える話は過去、殆ど見当たらなかった。せい

ぜい4話ラストが思い出される程度である。だが、グリッドマンの正体が三人組以外には秘密である以上、直人にだってやはり、ヒーローの孤独さはついてまわるわけである。いや、グリッドマンの活躍が一般の目に触れないだけに尚更であろう。

　父親の生死に関わる危急にオモチャ（アクセプター）を持ち出し、タクシーの中でピーピーと鳴らし、一人でどこかに消えてしまう。なんと不謹慎な、なんと薄情な、なんと情けない我が子我が兄であることか。道子や大地がそう思うのは無理もない。そう誤解されることの不本意さは耐え難く、直人は自分がグリッドマンである事を、母に告げようとすらする（無論、事情を説明してでもジャンクに急行しないと父を救えないから、という理由もあろうが）。

　そして事件後。無事釈放された宗一郎が道子・大地と共にバースディケーキを囲んで喜びあっている夜、父を救った英雄の筈の直人は、家から締め出され、庭で寂しく震えていた……（主な視聴者たる幼児にとって「家から締め出される」という罰がどんなに身近に、どんなに辛く感じられるかを想像して欲しい。ちなみにこの回の放映は12月18日、冬である）。

　しかしそれでも直人は、父親が助かっただけで嬉しい、と言う。タクシー内の言動とはちょっと違う。それは言うまでもなく、タクシーの場面はまだ父親を救出する前であるからだ。実際に父親を救い得た時点で、例え自分は誤解されたままでも、これで良かったんだと思えたのであろう。一平が言う通り、「大人になった」のである。

　直人は変身ヒーロー番組の主人公ではあるが、グリッドマンが直人単独では成立しない（ゆか・一平・グリッドマン本人と四人で一人分の）ヒーローである事などから、直人自身に「ヒーローの変身前の姿」というイメージが希薄であることは確かだ。だが、それでも直人が他の変身ヒーロー同様、ヒーローとしての宿命を背負わされてきた事は否定できない。そして、未成年たる直人にとっては、ヒーローとして成長すること自体が、人間としての成長と軌を一にしているのだ。

　同じ円谷ヒーローのゲン（ウルトラマンレオ）やヒカリ（ザ★ウルトラマン）、又は東映等の若手ヒーローたちに比べ、今一つその成長が把握しにくかった直人であるが、最終回目前で、その確認をさせてくれた事が嬉しい今回であった。

【重箱のスミ】

　武史が軽犯罪を犯す場面では、微かに「湯気」が立っているという細かさ😑

**はみ出しア・ラ・カルト　「恐怖のカーンデジファー体験」**

　某日、某大手電機店に行った筆者の知人が、店内に足を踏み入れた瞬間ギョッ!とした。何と、フロアに多数置かれたテレビ画面全てに、カーンデジファー様のドアップが😑!たまたま『グリッドマン』の放映時間に当たっていたためだったのだが、「『グリッドマン』世界の住人たちの恐怖が、少しわかってしまった」とは本人の弁でした。

## 38話『危うし地球！』
（悪臭怪獣スカボーン登場）

## 39話『さらばグリッドマン』

【脚本】平野美枝（38話）／平野靖士（39話）【監督】村石宏實

【次回予告・38話】
武史「あぁーっ」
カーンデジファー「お前など、もう要らん！」
失敗ばかり繰り返す武史に愛想をつかせたカーンデジファーは、武史を捨て、一人で戦い始めた。そして地球人類に、最大の危機が迫ってきた。次回、電光超人グリッドマン『危うし地球！』、君もアクセスフラッシュ！

【次回予告・39話】
遂に世界はカーンデジファーの物になった。僕たちの夢が、希望が、未来が、全部無くなろうとしている。直人、ゆか、一平、そして武史。地球の運命は君たちの手にかかっている！　そして遂に、最後の戦いが始まった！　電光超人グリッドマン最終回、『さらばグリッドマン』、君もアクセスフラッシュ！

【用語解説】

●焼却炉の故障
桜が丘ゴミ処理場の焼却炉が故障したため、清掃局がゴミの回収を停止、街にゴミが溢れた。実は焼却炉に怪獣スカボーンが潜入しており、焼却が開始される度に高熱と悪臭を放っていたのだ。怪獣は温度制御プログラムのバグにカモフラージュされており、暴れ出すまではグリッドマンもその存在に気がつかなかった。

●ＥＣＮスタッフ（石井てるよし　他）
原リポーターと共に藤堂家付近の異変を現場から報道する人々。チーフ格の人物を演じたのは、17・18・23・24・29・30話を演出した石井てるよし監督だ。最終回らしいお遊びである。

【今回の見どころ】
皆さんと共に振り返ってきた『電光超人グリッドマン』も、無事に最終回を迎える事となった。奇しくも『ウルトラマン』と同じジャスト三クール分、全39話での完結だ。ちょうど三クール、という番組は円谷では珍しく、他には『恐竜大戦争アイゼンボーグ』を数えるのみだったりする。

そして今一つ円谷作品としては珍しいことに、この最終回には**暗さが無い**。円谷には完全無欠のハッピーエンドという番組が少ない（ヒーローの死で幕を閉じる『ファイヤーマン』が、その端的な例）。これは円谷ヒーローの大半が、最終的には宇宙なりどこなりに去るという設定上の宿命を負わされている事とも関係するのだが、そういう「去って行くヒーロー」番組でありながらこの『グリッドマン』、「最も理想的に地球を去った」と言われるウルトラマン80以上に、見事なまでのハッピーエンドなのである。作品カラーを考えると、本当にこれで良かったと、実感を込めてそう思う。

そこで本項では「このエピソードがいかなる点で、『グリッドマン』という番組にとって理想の最終回であったか」という視点から考えてみたい。

◆

38話サブタイトルや両エピソードの予告編等では「地球の危機、人類の危機」が高らかにうたわれており、劇中での台詞等にも世界中が大混乱だという説明がふんだんに用意されているが、はっきり言って、そのパニック描写は普段の話とそう大差は無い。むしろ、怪獣スカボーンによる被害を描く38話前半の方が緊迫感があるぐらいだ。カーンデジファーが人々に直接、降伏勧告をしている点が際立っているが、これだって25・26話という前例があるため、さほど強烈なインパクトは無い。カーンデジファー自らが現実世界に出て来かける最終局面（これは遠く2話に呼応しており、当初からのファンとしては嬉しい）にしても、怪獣が続々と飛び出して来るならいざ知らず、カーンデジファー一人が出て来

たところでどれ程の危機になるのか、あんまりピンとこない（危機になるのかも知れないが）。

元来『グリッドマン』のパニック描写というのは極めて優れている（と筆者は思っている）わけだが、それはあくまで日常的な事故・事件の延長と感じさせる描写であり、且つ、ある特定のシステムの異常がこれこれこういう事態に繋がるというシュミレーション性を持つ描写、というのが基本なのである（三クール目にはかなり崩れつつあったが、基本的にはそうだった。スカボーンによる被害も完全にこの基本線通りである）。従って「全世界のコンピューター・ワールドを支配した！」等という、スケールが大き過ぎる上に不特定システムの異常を扱った今回は、普段ほどリアルで緊迫したパニックたり得ていないのだ。

……では、この最終回の出来は悪いのか。そんな事ない。そんな事ないどころか、素晴らしい出来だ。ただ、その主眼が「地球最大の危機ー」なんてところに置かれていないだけである。

友情の尊さを訴えるという『グリッドマン』全体のメインテーマの完結、それこそが今回の主眼であることは、誰の目にも明らかであろう。カーンデジファーの下僕となることで孤独さから逃れていた（つもりだった）武史が、本当に立ち直り三人（グリッドマンを含めて四人）の友達になる。これがこの最終回、そしてそもそも『グリッドマン』全話の核となる部分なのだ。地球の危機なんざは、その御膳立てに過ぎない。

これまで「友情の大切さ」というメインテーマは、三人組の結束によって苦戦を乗り切る、という形で消化されてきた。年配のマニアに顰蹙を買うアシストウェポンにしても、その結束を描くための手段として機能し、重宝されてきたのだ。それがこの最終回では、武史が三人組の仲間になることで、地球、グリッドマン、そして武史本人もが救われる、という形での表現となった。悪の大幹部が寝返ることでメインテーマが完結する番組なんか、類を見ないんじゃないか？（あ、『チェンジマン』もそうか。）

でも、この番組をある程度丁寧に見ていた人ならば、たいてい誰もがこの結末は予想できたのではなかろうか。武史が最終的には三人組側につくのだろう、と思わせる描写は、頻繁にあった。武史の分身的人物が登場する17・33話も伏線の役割を果たしているし、その17話も含め何度もラストに付された、「（他の人物は救えても）武史だけは救われないまま」という意味のナレーションからも、彼が救われるまでは真のハッピーエンドにはならない、という裏の意味が容易に伺われていた。カーンデジファーと武史のズレも、これまた何度となく描かれていた。それやこれやで、まさに成るべくして成った結末なのである。

例えカーンデジファーが倒されても、武史があのままの武史でいるならば、グリッドマンが安心してハイパーワールドに帰還する結末に成り得ただろうか。それはあるまい。今後も武史単独で悪さを続けるのでは……という即物的な不安も残るし、それ以上に、結局は一人の少年を救うことも出来なかった、という後味の悪さを残して番組が終了する事になる。それでは、これまでのエピソードも全てブチ壊しだ。武史が三人に協力してカーンデジファーを倒し、立ち直ったからこそ、この作品は完結出来るのである。理想的な最終回なのだ。39話ラスト寸前に映る四人の笑顔。その中で武史の笑顔が一番嬉しそうに見えたのは、筆者だけではあるまい。

◆

26話以来、再び人々の応援を背にグリッドマンが戦った最終決戦。最終回にふさわしく、ほぼ全レギュラー総出での大声援だ。この時点では武史も味方になっているため、視聴者の感覚からすると、ほとんど街中の声援を受けて、である。レギュラーとエキストラ合わせて十数名の出演なのに、こういうイメージを与えてしまうところが、この作品の凄いところ。1話の時点ではその存在すら知られていなかったグリッドマンが、街中の熱い声援を得て戦う……感無量である。（ゆかのパパや小金村巡査、ＥＣＮの桑田さんにも是非出て欲しかったよお。）

そして勝利。「グリッドマン、ばんざーい！」と叫ぶ尼崎巡査たち。涙ぐむ彩子。「やったーっ！」とわめく宗一郎。この一連のお祭り騒ぎの中で、道子の言葉が筆者には忘れられない。

「ねえねえねえ、これでもう、妙な事件に悩む事もないわよ！」

そうなのだ。人々があれだけグリッドマンの勝利を喜ぶのは何故か。自分たちの生活が脅かされる心配が無くなったからだ。スーパーの配送が麻痺したり、水道管から塩酸が飛び出したり、レジが爆発したり、美容院のドライヤーが暴走したり、そして街に悪臭が立ち込めたり。そんな、「妙な事件」に終止符が打たれたからだ。九ケ月もの間、異常事件の続発に苦しめられ続けた人々の小市民根性を笑う事は出来まい。「地球が守られました」なんぞというお題目よりも、彼ら小市民の正直な喜びの方が、ずっと訴えてくるものが強かったし、『グリッドマン』という番組のラストを飾るに相応だった。この意味でグリッドマンは正に、小市民たち……我らのヒーローだったのだ。

【重箱のスミ】

38話では、過去の映像の流用が多い。ビル壁面の巨大モニターにカーンデジファーが映る直前には、あのドリームナイト（21話）のCFが流れていたし、パニックを伝えるECNのニュース画面では、14・25＋26・5・3話のパニックシーンが流用された。

【合成の見どころ】

最終回前後編だけあって、合成カットもふんだんに使用されている。その中で、敢えて地味な合成に注目すると、38話冒頭でゴミにたかっているハエども。これは無数の黒い点を合成しただけなのだ。しかし、いかにもハエらしい動き方や羽音のおかげで、けっこうリアルに感じられる。

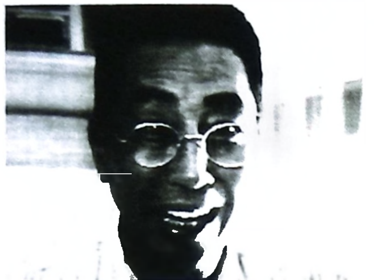
【39話クロージング】

スチールの連続で構成された最終回クロージング。そのスチールを順に記しておこう。

グリッドマン巨大化・ギラルス・テラガイアー・サンダーG・Dキャノン・バギラ・アノシラス（悪）・ブリザラー・ツインドリラー・シノビラー・ステルガン・キングG・ゴロマキング・バモラ・Dファイター＆Kジェット・ゴッドゼノン・デビルフェイザー・マグネガウス・シノビラー・ダズルバ・ボランガ・ゴッドゼノン・ダイナドラゴン・テレボーズ対キングG・カーンジョルジョ・フレムラー・カーンデジファー・メカジェネレドン・ブリザラー＆フレムラー対グリッドマン・グリッドビーム・メインタイトル英文字版（未使用）

良枝「さすがグリッドマンですわ〜」
良仁「残念な気もしますよねー、人類にとって貴重〜な研究材料が」
尼崎「ああ、残念やったな、ハッハッハッ😑」




宗一郎「どうだママ、お祝いに一杯いこうか」


道子「いいわねー♥」


原「皆さん、ご覧になりましたか？我らのヒーロー・グリッドマンが、にっくきカーンデジファーをやっつけたのです！　私たちの平和は守られたのです！（Vっ）」


カナ「あー、母ちゃん泣いてる」
彩子「あー、もう、だってアタシ嬉しくて」
寛司「母ちゃん。泣くなよ♥」
（手前の後頭部は大地。）

## 用語解説 ★ 索引

・ 事項の前の数字は話数（「基」は「基本用語」）、事項の後の数字は掲載ページを示す。

はみ出しア・ラ・カルト 「グリッドマンの視聴率」

本作の視聴率は、雑誌「ニュータイプ」に掲載されていた。と言っても筆者は立ち読みしていただけなので、詳細は記録していないのだ。毎号買っておけば良かったなあ……お手持ちの方、全話の視聴率を、ぜひ教えて下さい!

さて、筆者の僅かな記録によれば、初期はヒトケタ前半の低視聴率にあえいでいたものの、回を追うごとに上昇。終盤に入ると、29話が9.3%、31話が9.1%を記録。「五星戦隊ダイレンジャー」を越えるまでになった。そして最終回には全話中最高の9.5%を達成。非ウルトラ円谷ヒーローが、現代でも充分受け入れられることを証明したのである!

まあ、最高の数字でも『ウルトラマン80』の平均(10.1%)に届かないんだから、手放しでは誉められないのだが、それよりも注目したい事がある。それは「尻上がりに上昇」「最高視聴率が最終回」という点だ。円谷プロ作品で、こういう例は滅多に見られないのである。ちなみに、円谷各作品のうち『怪奇大作戦』『ミラーマン』『ウルトラマンエース』『ウルトラマンタロウ』『スターウルフ』等は1話、『ウルトラセブン』『ウルトラマン80』は2話で最高視聴率をマークしている。「ウルトラシリーズ」等の看板があるから、当初に高い数字をあげるのは自然としても、後が続いていかない例が多いのだ。極めて厳しい言い方をすれば、初期の期待に応えられず視聴者を引っ張り切れなかった……という結果が如実に表れた、ということになる。

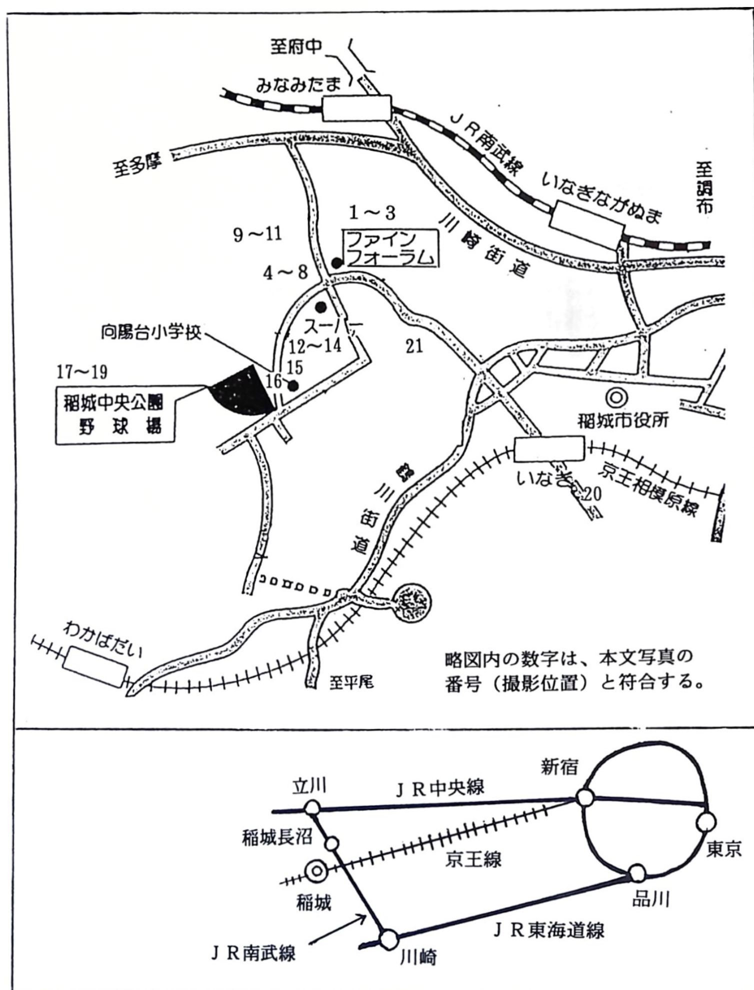
しかし、『グリッドマン』は違う。非ウルトラ、VTR作品、1話が人気アニメ『勇者特急マイトガイン』の真裏に激突……等の悪条件による当初の低迷を跳ね返し、徐々に人気を獲得していくと言う、円谷ヒーロー物としては極めて稀な経過を見せたのだ。二クール放映の予定が一クール延びたとも聞くが、この延長(しかも放映枠の変更無しで)も、一定の善戦が認められてのものだろう。

こうした番組の営業的成否を見極めるには、視聴率ばかりでなく関連商品の売れ行き等も勘案しなければならない。モロ手を挙げての営業的成功作かどうかには、異論の余地が残ろう。が、先にも述べた通り、一定の善戦は認められて然るべき成果を、『グリッドマン』が収めたことは疑いあるまい。



第５章

# ロケ地を訪ねて
## ～　桜が丘訪問記　～



## 1　予備知識の話

本項では、『グリッドマン』の主要舞台「桜が丘」のロケが多く行われた、東京都稲城市向陽台を訪れたいと思う。

実は筆者は『グリッドマン』放映中の93年5月4日に、たまたま向陽台に行ったことがあるのだ。と言っても未だ放映開始直後（5話と6話の間）であった為、格段の印象は残らなかったのだが、以後の放映を見ていく中で、見覚えのある光景に再三出くわす事となった。そこで、今回の再訪を企てた次第である。

観光地ではないため事前の資料収集も思うに任せなかったが、辛うじて「稲城中央公園野球場・利用案内」というプリントを入手できた。野球場周辺の略図も載っている（前ページの図は、この略図を基に作成した）。とりあえず、本編中に何度か出てくる野球場がこれである、と仮定しておこう。更に野球場の映るカットをチェックしてみると、20話ラストや25話冒頭のカットで野球場遠景に特徴的な展望台が小さく見えている。26話ラスト等に出た展望台では無かろうか？

……と言うわけで、三年前の朧げな記憶＋素っ気ないプリント一枚だけを頼りに（あと、一般的な道路地図のコピーも用意したが、結局役に立たなかった）、妻を伴って、いざ出発出発。

## 2　いざ桜が丘

京王相模原線「稲城」駅から、プリントの略図に従って北西に向かう。ひたすら道なりに、坂を下って坂を上って、十数分も歩いただろうか、向陽台に入ってきた。わ～たしの記憶が確かならば（ベンゼン星人か）、この町こそが本日の目的地なのである。新興の住宅地なのだが、住宅地になる以前の造成地時代は、『仮面ライダー』等で多用されていたという、特撮とゆかりの深い町なのだ。

「向陽台公園通り」なる通りを行くうちに「向陽台六丁目」というバス停に着いた。ここで早くも、最初の獲物をGET！写真1のウッディな建物が目に飛び込んできた。35話『ぎくっ！スケバンゆか!?』の冒頭とラストに登場した建物である。隣ページの写真Aは、三人がクレープを食べている冒頭シーン（ラストの方もアングル他、ほとんど同じ）。この建物の正体は「バードランド」というレストラン兼パブであった。採光を考慮して南向きを巨大なガラス張りとしているのだが、何せ木造りである為にあたたかみを感じさせる。ちなみに、地面の方も本来の地面から一段高く作られた、木造の床だったりする。

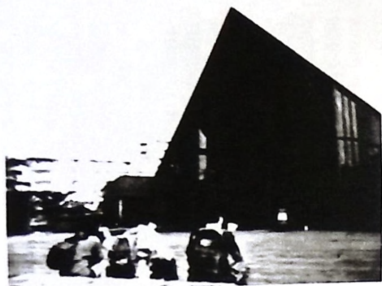
バードランドの向かい側、つまり三人が座っていた方は、写真2の通り。こちらの小さい建物は何かと言うと……何でもないのである。特別何かの設備があるわけではなく、見たまんまのガランドウ。？？

何だかよくわからないのだが、付近の表示によると、バードランドとこの正体不明のガランドウ物件、そして両者の間の適当な


1

空間、これ全部をひっくるめて「ファイン・フォーラム」と呼ぶらしい。まあ、街頭ミニコンサートでもやるスペースという事なのでせう。

さて皆さんお気づきの写真3。勿論、「武史の真似っ！」であります。35話ラストの袋叩き現場も、ここであるわけね。137ページに画面撮り写真を載せてあるので、見比べて下さいませ☺


A


2


3

休む間も無く、続々と見つかるロケ・ポイント。「ファイン・フォーラム」と小さい横断歩道を一つ隔てたお隣りさんが、写真4・5の広場（プラザと呼ばれる）。何だか分かりにくいだろうから、上からの俯瞰写真6もサービスしちゃおう（写真6の左奥に見えるのがバードランド。写真4・5は、写真6右端の白いテント状のあたりから撮ったのであります）。

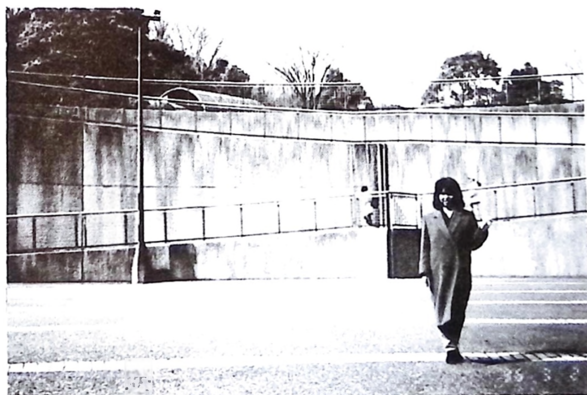
で、話は写真4・5に戻る。この「プラザ」はけっこう本編中に登場した重要ポイントじゃけん。21話『処刑!!夢のヒーロー』の夢の中とかね。ここでは、33話『もうひとりの武史』で三人とタケオがバスケットボールをやっていた場所だ、と思い当たって下さると、具合がよろしい。

33話ラスト――タケオが来ないままに、三人は再びここでバスケットボールを始める。直人がボールをそらし、ボールは写真5で言うと向かって右から左に転がる。そしてカメラは、ボールを無視して、写真5の中央に見える半トンネル状の回廊を正面からとらえる。奥からタケオが歩いて来る（画面撮り写真B）。彼を自分の手で殺してやろうと、ナイフを持って待ちかまえる武史。

……てなわけで、その問題の一連が録られたのが、この回廊なのであります（写真7・8。8は道路の反対側から撮った物）。この頃、天気が悪くなってきて写真が暗いのは御勘弁。写真7の右半分の奥に黒く写っているのが、写真Bでタケオが降りてきた階段なのだ。

「プラザ」からパンして回廊までを一カットでとらえる33話を例に挙げたけど、この回廊も、色々な話に出てくる。9話『悪魔の洗脳作戦』の美奈子カツアゲ現場、16話『一平、チビる』で、犯人と知らずに小金村が鬼丸に声をかける場面、そして21話の夢の中で宗一郎が家族に頬をツネられる場面等々。バードランド・プラザ・そしてここと、三箇所ものロケ地が隣接！というオイシイ事態に、すっかり浮かれる筆者であった。

33話や35話は、かなり日常的な出来事の場面である。つまり、直人たちの普段の生活圏内での一コマと考えられる。すると彼らは、筆者が今立っている、この近くに住んでいるのだ。これは、『ウルトラ』等で怪獣が出現したロケ地に何度足を運んでも、得られない感触である。御町内ヒーロー番組ならではの魅力と言えよう。



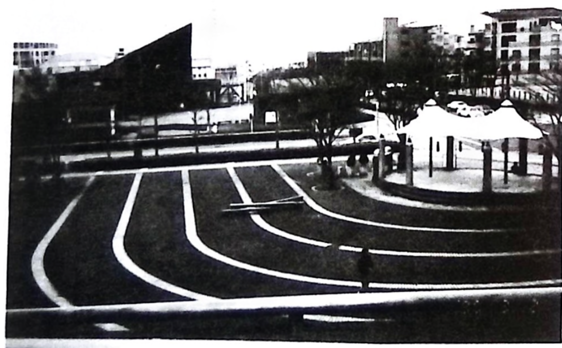
**4**　21話でピエロたちが「グリッドマン公開処刑」のビラを撒いたシーンも、ここで撮影された。




5

写真右上、休憩所の屋根が見えている付近が、32話『人間掃除機の襲撃！』で、掃除機がセールスマンを吸い込み、直人に迫った現場にあたる。

6



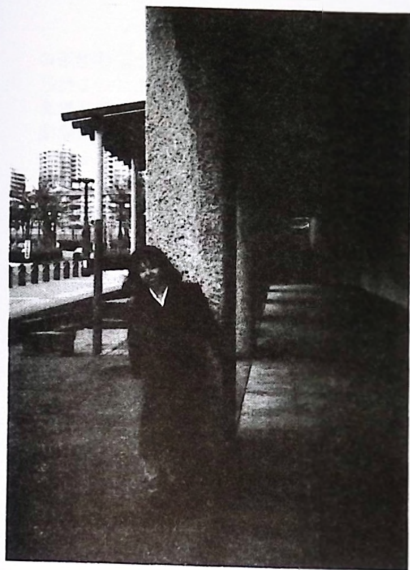


B

7



8



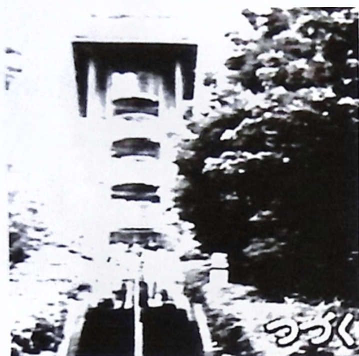
## 3 展望できない展望台

13時になったので、昼食にしようと思う。例のプラザは「城山公園」という公園の端に位置しているので、この公園内のベンチででも、お弁当をひろげるとしよう。写真4後方のスロープを上り、奥に進むと、写真9のような気持ち良い芝生の広場（多目的広場と呼ばれる）に出た。

記憶によれば、この多目的広場でもロケが行われていた筈である。17話『孤独なハッカー』で二回出てくるのだ。最初は三人が強引にシゲルを連れ出す場面、もう一回はラスト、足が治ったシゲルが三人とサッカーをやる場面（画面撮り写真C）だ。写真9と写真Cを見比べても分かりにくいだろうが、各写真の中央に同じ階段が写っているのだ。その階段を上ると扇状の平面的なオブジェが展開している（写真Cで白っぽく写っている）。その扇状を周りこむと、楽しそうなシゲルたちを見て悔しがっていた武史が立っていた場所になるのだ。無論、筆者もここで武史ゴッコをやってきた事は言うまでもない☺

そして、写真9の左上にご注目！　四角いやぐらのような物が、木立の上に顔を覗かせている。これぞ冒頭に書いた展望台に間違いない！……いや、当然、もっと前から気がついてたんだけど、話の都合上、後回しにしておりましたんですよ。

てなわけで、食後の運動よろしく、エッチラオッチラと坂を上りますこと二・三分。やってきました展望台、その名もファインタワー！（写真10）　25・26話で三人が上っていたあの塔なのだ。写真Dは26話ラスト。全体が一番よく分かるのがこのカットであろう。ともあれ、展望台と言うからには昇って展望を楽しまなければ……と勢いこんだところが、ガッシャンと閉ざされている鉄扉に、ガッシリした南京錠。「本年度の展望事業は10月29日をもって終了しました」という、つれない表示。そんなぁ〜。本来ならば写真E（26話より）のような風景を楽しめる筈なのにぃ〜。仕




D



C

10

9





E



11



方ないので、展望台昇降口からの写真でも撮っておくか（11）。25・26話ではこの光景に黒雲が合成され、グリッドマンVSベノラの映像も投影されたのだ。『グリッドマン』ロケ地の中では希少価値と言える「対怪獣・古戦場」なのであります。

うーむ、あの興奮がよみがえる、かな？

ちなみにファインタワーのデータを少々。

【構造】　鉄骨造
【タワーの高さ】　二四メートル
【タワー地盤の高さ】　一一一メートル
【展望台の高さ】　一二七メートル
【完成】　一九八八年一〇月

との事でした。

## 4 大発見！ これが一平・ゆかの家だ！

さて、次なる目的地は野球場だ。城山公園を背に、写真11の階段を下る。方角的には、バードランド→プラザ→回廊と言う、それまでの進路を維持する事になる。

間もなく「向陽台三丁目」というバス停が見えてきた。目指す野球場は、もう一つ先のバス停付近だ。この分ならあと数分だな、と思いながら、道路脇に停車していたワゴン車を、見るともなくふと眺めた。「……？　……！！！」　何と何とワゴン車の腹に、赤地に白文字でくっきりと

「INTERIOR　SPACE　彩」

の文字が～！　えーっ！と周辺に目を走らせると、道路の反対側（展望台を背にして左側）、バス停

の正に目の前に、ジャーン！写真12～14のように、一平ちゃんのおウチがその威容を誇っているではないかっ！　これは説明用の画面撮り写真など不要だろう。全く劇中のまんまなのだっ。今にも店から一平の父ちゃん母ちゃんが出て来そうだ。こいつはマジで感動したぜ。店の名前が本当に「彩（あや）」なのもね。

実は5話『男の意地の必殺剣！』の、「彩」の前から直人が走り去るラストカットで、直人の前方にファインタワーがチラッと映っているのだ。だからタワーの近くに「彩」があっても不思議は無いのだが、まさかこんなに簡単に発見できるとは。

で、気になるのは当然、ジャンクの部屋だ。写真12でマイルドセブンの自販機の裏に見える倉庫？の更に左脇（植木鉢を載せたテーブルの陰になっている）に、ジャンクの部屋へ降りる階段がある筈。早速、店をグルッと周りこんで裏手に……と、あ、成程。階段はあるんだよ階段は、五、六段くらいのが。で、それは地下室に通じているわけでなく、ガレージに降りる階段なのだった。つまり、この店の裏手に面している道路は、表側の道路（公園通り）より一段低くなっているのだ。なお裏手は店のオーナーの御自宅になっているため、写真撮影は控えました。見たい人は御自分で行って下さい（コラコラ）。

◆

いつまでも周囲を徘徊したりカメラを向けたりしていると、不審人物と思われてしまう。後ろ髪を引かれる思いで「彩」を後にし、更に野球場を目指す。と、百メートル程も行くうちに、又もや見覚えのある建物が出現！　次ページ掲載の写真15、おいおい、こいつは井上病院じゃないのか？　写真で黒く見える柱その他の太いフレームが、実際には青色なのだ。ね、井上病院に見えるでしょ？

実はこの建物、病院では無い。駒澤学園附属幼稚園なのだ（写真右手の建物の陰に園庭がある）。その為、「彩」とは違い、現物を目の前にした時のイメージは、劇中での印象とかなり違う。「あーっ！これだーっ」まで行かないのだ。「多分、これだよなあ……うん、そうだよきっと」という程度なのである。しかし、改めて写真で見れば紛れも無い。

それにしても、一平・ゆかの家って、こんなに近い場所にあったんだね。幼な馴染みなんだから当然と言えば当然だけれども、劇中ではいつもＭＴＢでの移動が描かれていたから、もうちょっと遠いような気がしていたのだった。（なお、小学館「グリッドマン超全集」の14ページ、一平の写真の遠景にこの建物が写っている。距離・方角から言って、おそらくこのスチールは「彩」の前で撮られたのだろう。）

レギュラー・ロケ地の連続発見に気を良くしたところで、最終目的地の稲城中央公園野球場も、もう目の前だ。

12



13



14



15



## 5　野球場

幼稚園の庭側、バス停「向陽台」のやや手前に、大きな横断橋がかかっていた。「彩」からずっと道路の左側を歩いてきたが、野球場は右側にあるので、この橋を渡らなければならない。野球場に通じる橋なので「ホームラン橋」というふざけた?名前がついている。

写真16がその橋。ここも拾い物で、けっこう収録が行われたポイントである。画面撮り写真Fは8話『兄弟の絆』で、三人組の下校中、直人のMTBがパンクしたシーンより。その他にも1話を筆頭に3・5・6話等、とにかくよく出て来る。写真16で橋の向こうに覗いている黒い三角屋根（向陽台小学校の建物）がポイントだ。この橋も小学生が頻繁に利用するのだろうから、「ホームラン橋」のネーミングも、ま、自然かな。それにしても幼稚園と言い小学校と言い、面白い形をしているなあ。さすがは新興の街である。

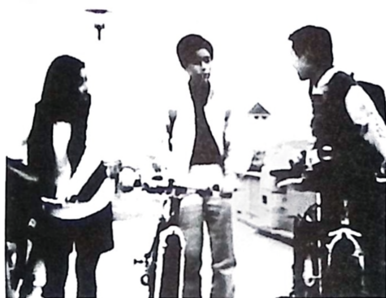
◆

ホームラン橋を渡ればすぐに野球場。劇中でも何回も登場した、馴染み深い収録ポイントの一つ。ちょっとした丘を掘り下げた、スリ鉢状のグラウンドだ。土曜日の午後で天気も悪くないのに、試合は行われていない。少し勿体無い気がする。

次ページ掲載の画面撮り写真Gは、28話『神かくし!ゆかが消えた!!』冒頭で、ゆかを隠し録りしている武史（後ろ姿）。その武史と同じあたりに筆者が立ってみたのが、同じく次ページの写真17だ。一塁側のダッグアウト――筆者の陰にやや隠れてしまったが――の手前に、ゆかが座っていたわけである。

切り返した反対側が、写真18。写真Gの少し後で直人が「待った〜?」と声をかけてくるカット（写真H）の収録場所ですな。フェンスに表示が見える通り、このグラウンドの両翼は九一メートル、センターは一二〇メートルという本格的規模なのだ。

F



16





H



G

17



一塁側ダッグアウト（筆者の後）裏の付近は、6話『恐怖のメロディ』で直人が一平・ゆかに「音の精霊」の話をする場面等でも使用されている。

その他18・25話等にも、この野球場が登場する。

18



そのセンター奥に公園があり、フェンスと公園の間にベンチが四つある。そのうち、最もセンター寄り（右中間）のベンチが、写真19。グラウンドの遥か向こうにファインタワーが小さく見えているのがお分かりだろう。最初の方で述べたあのアングルである。20話『地球から色が消える!?』のラストで、大次郎からの手紙を読む一平たち（169ページ写真参照）。この後、カメラが上にパンして、写真19のような遠景が映ると同時に「つづく」が出るのである。その遠景の見え方から逆算して、「一平・ゆかが座っていたのは、一番センター寄りのベンチ」と確定したわけ（ライト寄りのベンチからは、ファインタワーはよく見えないのだ）。

◆

これにて、予定していたロケ地見物は全て消化した。それどころか、「彩」はじめ、期待以上の発見に大満足。後半はやや曇ってしまったのが残念だったが、充分以上の成果があがった。

桜が丘、もとい、向陽台そのものも、気持ちの良い町だった。新しい街だけに高層マンション群と緑の丘陵（城山公園）が、とてもマッチしている。メインの公園通りの道幅も広い。城山公園以外にも小さな公園が点在しているし、台地で坂が多いのが難点だが、こんな町に住みたいなと思わせる土地であった。

## 6　おまけ一題

稲城駅前に戻ったら、店舗案内板が目についた。商店街などでよく見かけるアレだ。ふと見ると「ジョイナー稲城」の名が目に飛び込んできた。おお、13話『スポーツなんか大嫌い』の舞台となったスポーツクラブじゃないか。駅から向陽台とは反対方向に緩い坂を上ること二分。次ページ掲載写真20のように、劇中と寸分違わぬ形の建物が見えてくる（電線のせいでちょっと見にくいのは御勘弁）。確かに二階？のプールサイドが窓越しから見えます（と言っても、人影は見えなかったけどね）。



19

ん？いかん。こんなところでカメラを構えていては、それこそアブナイ奴ではないか。早々に退散しよう。ともかく、今回のロケ地の中で最も交通の便が良いのが、ここでした。

◆

もう一つ、これは完全なるオマケ。写真21の鉄道トンネル。これは『仮面ライダーX』のエンディングでお馴染みの、あのトンネルなのだそうです。バス停「向陽台一丁目」から、少ーし稲城駅寄りにあります。JR貨物線の線路らしい。

では、桜が丘探訪記、これにて一巻のおわり。

【DATA】

京王帝都電鉄・相模原線「稲城」駅下車、「向陽台」行きバス利用、又は徒歩。小田急線「新百合ケ丘」駅からもバスがある。少し遠いがJR南武線「稲城長沼」駅から徒歩でも可能（駅から野球場まで徒歩約四十～五十分）。

●ジョイナー稲城
…稲城駅下車徒歩二分。

●ファインフォーラム・城山公園・ファインタワー
…「向陽台六丁目」下車、徒歩すぐ。

●「インテリアスペース彩」
…「向陽台三丁目」下車、目の前。

●駒沢学園附属幼稚園・ホームラン橋・稲城中央公園野球場
…「向陽台」下車徒歩すぐ。

なお三つのバス停は連続しているので、相互間だけなら徒歩でも二十分以内で移動可能。

20




21



第6章

# 資料編

目次

# 『電光超人グリッドマン』変遷・早分かり表

| 話数・サブタイトル | | 怪獣（一部省略あり） | 備考 |
|---|---|---|---|
| 1 | 新世紀ヒーロー誕生！ | ギラルス | 17時から放映／出演者・監督がエンディングでクレジットされる。 |
| 2 | アクセプターの秘密 | バモラ | 「アクセスフラッシュ」の掛声は今回から。 |
| 3 | 電話パニック危機一髪 | ボルカドドン | エンディングがモニター枠内にハメコミ合成される（4話も）。 |
| 4 | 暴走自動車 | ステルガン | グリッドマンとキーボード無しで会話可能になる。 |
| 5 | 男の意地の必殺剣！ | バギラ | バリアーシールド・プラズマブレード初登場。 |
| 6 | 恐怖のメロディ | バギラ・アノシラス | サブタイトルのルビふり開始／グリッドマンソード初登場。 |
| 7 | 電子レンジ爆発0秒前 | フレムラー | |
| 8 | 兄弟の絆 | フレムラー・ブリザラー | |
| 9 | 悪魔の洗脳作戦 | シノビラー | ナレーターのサブタイトル読み開始／エンディングの最後のテロップ時の青バックが廃される。 |
| 10 | 危険な贈り物 | テラガイヤー | サンダージェット・ツインドリラー初登場。 |
| 11 | おこづかいは十万円？ | メタラス | ゴッドタンク初登場。 |
| 12 | 怪盗マティに御用心！ | マグネガウス | ゴッドゼノン初登場。 |
| 13 | スポーツなんか大嫌い | ジェネレドン | サンダーグリッドマン初登場。 |
| 14 | あやつられた時間 | メカギラルス | |
| 15 | 歪んだターゲット | シノビラー | |
| 16 | 一平、チビる | メカバモラ | |
| 17 | 孤独なハッカー | ニセアノシラス | 17時から放映／ゴッドゼノン消滅。 |
| 18 | 竜の伝説 | メカバギラ | ドラゴニックキャノン初登場。 |
| 19 | セクシー婦警SOS！ | メカフレムラー | ダイナファイター初登場。 |
| 20 | 地球から色が消える | メカステルガン | キングジェット・ドラゴンフォートレス初登場。 |
| 21 | 処刑　夢のヒーロー | ダズルバ | ゴッドゼノン合体場面がエンディングに加わる（27話まで）。 |
| 22 | 復活！　恐竜帝王 | ネオメタラス | ダイナドラゴン初登場。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 23 | 暗殺！ 地獄の雷鳴 | メカジェネレドン | |
| 24 | 恋！ バイオフラワー | プランドン | |
| 25 | 決戦！ ヒーローの最期（前編） | ベノラ | |
| 26 | 決戦！ ヒーローの最期（後編） | ベノラ | キンググリッドマン初登場。 |
| 27 | 驚天！ オモチャの反乱 | ボランガ | 17時から放映。 |
| 28 | 神かくし！ ゆかが消えた | アイガンガー | ゴッドゼノン復活。 |
| 29 | 愛犬爆弾計画 | カンフーシノビラー | |
| 30 | 世界滅亡の日 | ジュバゴン | |
| 31 | 怪獣ママは女子大生 | テレボーズ | アシストウェポンの一覧画面が初登場。 |
| 32 | 人間掃除機の襲撃！ | ギュルンバ | |
| 33 | もうひとりの武史 | チドゲラー | |
| 34 | ボディガード弁慶参上！ | 亜武丸 | |
| 35 | ぎくっ！ スケバンゆか | ゴロマキング | |
| 36 | やったぜ！ ベイビィ | デビルフェイザー | 提供クレジット（終了時）のバックが、戦闘場面になる。 |
| 37 | えっ！ パパが死刑？ | カーンジョルジョ | |
| 38 | 危うし地球！ | スカボーン | |
| 39 | さらばグリッドマン | 巨大カーンデジファー | |



# 脚本・監督　担当本数

【脚本】

平野靖士……8　平野美枝……7　神戸一彦……6
静谷伊佐夫……5　新藤義親……4　右田昌万……4
川崎ヒロユキ……3　大川俊道……2

※平野靖士は江藤直行と共に、シリーズ構成をも担当している。その故か、単に担当本数が多いのみならず、1・25＋26・39話と言った節目のエピソードを執筆。本作全体の統一感を高めるのに大きく貢献した。

【監督】

村石宏實……14　北村義樹……10　石井てるよし……6
曽我仁彦……2　神澤信一……2　川崎郷太……2
小中和哉……2　高野敏幸……1

※特撮監督は全話を通して佐川和夫、特撮監修は高野宏一。

# ヒーロー側着ぐるみ俳優・一覧

グリッドマンやサポート・ロボに扮し、我々を魅了してくれた三人の俳優さんについて、出演一覧を作成した。なお、怪獣役に関しては　ページを御参照いただきたい。

◎岡野弘之

グリッドマン……1〜3・5・7・9・13・15〜17・19・21・23・25〜29・31・33・35・37・39話
ゴッドゼノン……12・30・36話
サンダーグリッドマン……14・32話
キンググリッドマン……34・38話

◎遠藤城利

グリッドマン……4・6・8・10〜12・14・18・20・22・24・30・32・34・36・38話
ゴッドゼノン……17・28話
サンダーグリッドマン……13・15・16・33・35話
キンググリッドマン……26・27・29・31・37話

◎三宅敏夫

ダイナドラゴン……22〜26話
（26話はOPクレジット無しだが、前編の25話から続いている場面なので、三宅氏と判断される。なお、34・37・38話のダイナドラゴンに関しては、クレジットが無く演技者不明。）

# 声優陣・補足

声優さんたちも、本作の大切なキャスト。他ページに記載できなかった方々を、まとめて紹介しよう。

| | | |
|---|---|---|
| 全話 | ナレーター | 真地勇志 |
| 1話 | パソコンの声 | 林延年（注1） |
| 3話 | テレフォンサービスの声 | 嶋方淳子（注2） |
| 4話 | パソコンの声 | 林延年 |
| 5話 | 営業マンの声 | 小林俊夫 |
| 12話 | セキュリティの声 | 永島由子 |
| 14話 | 時報の声 | 笠原留美 |
| 28話 | ビデオカメラの音声 | 永島由子 |
| 35話 | 漫才の声 | 田中一成 |

（注1）　武史のパソコンの声。1話に限っては実体化前のギラルスの声、とも言える。

（注2）　ジャンクの声を演じたのも、彼女（12ページ参照）。

# 驚天！オモチャの氾濫（ＣＦ再録）

番組中に流された関連商品ＣＦのナレーションを再録した。頭書の番号は画面撮り写真と照合する。話数は、番組内における各ＣＦ放映開始話数。最後の登場怪獣は、ＣＦ画面中に流用された本編シーンの登場怪獣を記したもの。販売元は、5がビクターエンタテインメント、8がカバヤ、他はタカラ。

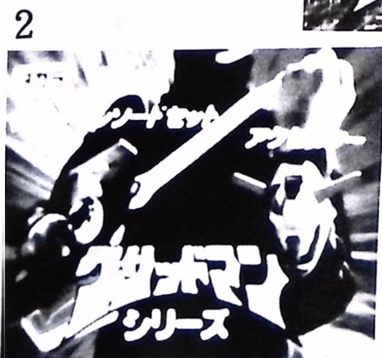
1　ＤＸグリッドマン（1話～）
戦え、グリッドマン！　ポーズに合わせて光る、鳴る！　迫力の八大サウンド。今、きみの手に「デラックス・グリッドマン」。
（ギラルス登場）

2　アクセプター＆グリッドマンソードセット（1話～）
アクセスフラッシュ！　アクセプターで、今最強のグリッドマンに変身。戦え、必殺のグリッドマンソード。きみはもう手に入れたか、グリッドマン・シリーズ。
㊟「グリッドマンソードセット」はバリアシールド・プラズマブレード・サンダーアックス・グリッドマンソード。

〈次ページへ続く〉



1　標準小売価格　￥3，980

2


3　DXゴッドゼノン（12話〜）
グリッドマン！　今ここに、最強のロボットが誕生した。電神合体、DXゴッドゼノン。

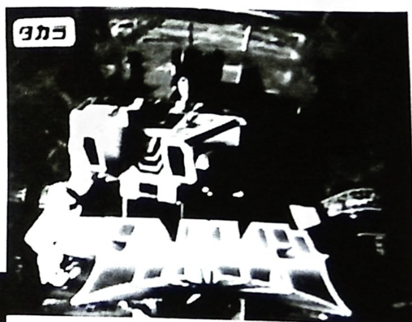
4　DXサンダーグリッドマン（14話〜）
グリッドマン！　次々に現れる凶悪怪獣を、倒せゴッドゼノン！行け、グリッドマン！　ゴッドタンクが、ツインドリラーが、サンダージェットが、今、グリッドマンに完全装着。超神合体DXサンダーグリッドマン。
（フレムラー登場）

5　ビデオソフト（17話〜）
『電光超人グリッドマン』8月12日、ビデオレンタル開始！　今よみがえる迫力の対決シーン。ビデオの中のクイズに答えて、きみもステキなグリッドマングッズを当てよう！　主題歌CDシングルも好評発売中。
（ギラルス登場・1話本編も使用）

6　DXドラゴニックキャノン（19話〜）
グリッドマン最強の武器ドラゴニックキャノン。燃えろドラゴン、撃てグリッドマン！　DXドラゴニックキャノン。

7　DXダイナドラゴン（22話〜）
最強の巨大恐竜・ダイナドラゴンが、今、究極のキンググリッドマンに。超竜合体DXダイナドラゴン。

8　グリッドマン・キャンデー（26話〜）
グリッドマン！　Kabaya、リアル・グリッドマン・キャンデーに、グリッドマンや怪獣が入ってるぞ。まだまだ出るぞ、グリッドマンシリーズ。
（バギラ登場）

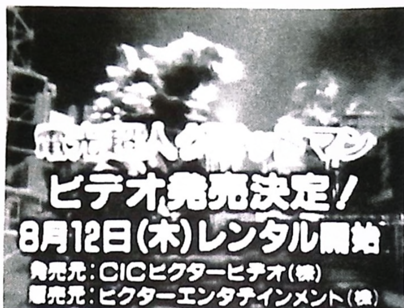


3

4　標準小売価格　¥8，960




7　標準小売価格　¥6，800



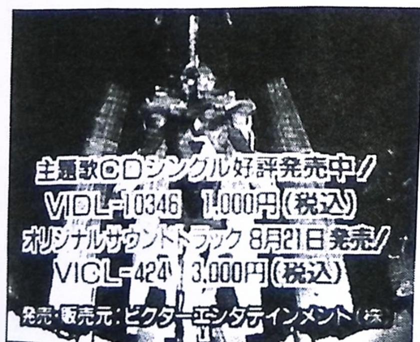

5




8　標準小売価格　¥200



6




左も５よりの一コマ。
という訳で、次ページから
はＣＤとＢＧＭの特集だ！
君もアクセスフラッシュ！

# オリジナル・サウンドトラック

「グリッドマン」のCDとしては、主題歌シングルとサントラが、ビクターから発売されている。

シングル（VIDL－10346）は正副主題歌と各々のカラオケの四曲入りで、全収録時間は15分4秒。カラオケはシングルのみの収録となっている。千円。93年5月1日発売。

サントラ（VICL－424）は、全二十七曲（ヴォーカル三曲を含む）で全収録時間は52分11秒。三千円。93年9月22日発売。

解説書は全十六ページフルカラーで、グリッドマン・サンダーグリッドマン・ゴッドゼノン・ゴッドタンク・ツインドリラー・サンダージェット・カーンデジファー及び、ジェネレドン（13話）までの怪獣の図鑑と、ヴォーカル三曲の歌詞が掲載されている。オビのコピーは、

「あの円谷プロの放つ待望の特撮ヒーローアクション！！」だ。

残念なことに、このサントラは全BGM収録ではない。しかも、収録曲のMナンバーが記載されておらず、BGMリストも掲載されていないので、BGMが全部で何曲あって何曲未収録なのかさえ、全く判らない状況である。又、正副主題歌に関しても、シングル・サントラ共にレコードサイズでの収録であり、TVサイズは未収録となっている。収録順や曲名にしても、実際の劇中使用例を考えると違和感を覚えるような箇所がないでもない。

まあ、リアルタイムの番組のサントラである以上、旧作CDのようなマニアックな作りを期待するのは、ムリがあるに決まっている。そう思ってみればむしろ出来の良いCDで、代表的な曲は大体収録されているし、ブリッジ曲が無い（一番短い曲でも0分58秒）のも聴きやすい。一ブロック一曲の構成で、検索しやすいのもグー。

そしてこのCDを買って最も驚かされたのは、第三のヴォーカル曲の存在！であろう。この「ふたつの勇気」、歌詞入りはとうとう本編未使用のまま終わったが、インストやアレンジ曲は主要BGMの一つとして耳に馴染んでいる曲だけに、「あの曲には歌詞があったんだ！」という素朴な感動を味わあせてもらったことである。

※ 本作の音楽スタッフは次の通り。

正副主題歌　作詩・大津あきら　作曲・鈴木キサブロー
　編曲・岩本正樹　うた・坂井紀雄

ふたつの勇気　作詩・相田毅　作曲・戸塚修
　編曲・戸塚修　うた・コンポイドスリー

BGM　作曲・戸塚修　編曲・戸塚修
　演奏・グリッドマンオーケストラ






# オリジナルBGM使用一覧

前述した事情により、『グリッドマン』のBGM完全使用一覧は、現時点では作成不可能である。そこでCD収録曲に限っての使用場面一覧をご覧に入れよう。曲名はCDに準ずる。文の後の（A）（B）は、「Aパート」「Bパート」を意味する。

## 01・夢のヒーロー（主題歌レコードサイズ）〈3分53秒〉

4話　グリッドマン対ステルガン～勝利。（B）
12話　電神合体～ゴッドゼノン対マグネガウス。（B）
13話　超神合体～サンダーG対ジェネレドン。（B）
15話　グリッドマン出動～対シノビラー。（B）
16話　グリッドマン対メカバモラ。（B）
26話　キングクリッドマン対ベノラ～勝利。（B）
35話　超神合体。（B）
37話　ダイナドラゴン出動！～キングG対カーンジョルジョ（B）

## 02・平和な街角〈1分29秒〉

2話　勝利を喜び合う三人組～エンディング。（B）
3話　救出されたカナ・大地～エンディング。（B）
4話　再び外出禁止を言い渡される直人～エンディング（B）
5話　彩子手製のホットドッグに喜ぶ一平～エンディング（B）
6話　改めてキーボードを値切る一平～エンディング。（B）
8話　直人を起こす大地。（A）
9話　模試の成績が好転した直人・一平～エンディング（B）
13話　憧れの君はグリッドマン、と笑うゆか～エンディング（B）
14話　時計と人々が正常に戻る。（B）
19話　はつらつと勤務する美咲～エンディング。（B）
21話　ジョギングする三人組～エンディング。（B）
23話　自転車に乗らずに歩く三人組～エンディング。（B）
26話　直人に嫉妬？する一平～エンディング。（B）
27話　トオルたちに説教する尼崎～エンディング。（B）
31話　いたずら電話の件でもめる三人組～エンディング（B）
36話　直人に「ピザを奢れ」と迫る一平～エンディング（B）

## 03・ふたつの勇気（インストゥルメンタル）〈3分05秒〉

1話　グリッドマンのラクガキを描く一平。（A）
9話　ゆかの協力を得て猛勉強する直人・一平。（A）
11話　買い物に繰り出す大地・カナ・エミ・ユミ。（A）
16話　ジャンクの部屋に向かう直人・ゆか。（A）
21話　ピエロたちに立ち向かう三人組。（B）
23話　自家発電装置のテストを始める三人組。（A）

## 04・小さな悪意〈1分44秒〉

1話　渡し損なったラブレターを握り潰す武史。（A）
2話　バモラを造り出す武史。（A）
6話　前回の戦闘場面（対バギラ）を回想する武史。（A）
9話　成績が悪化したことに怒る武史。（A）
10話　水がマズイ！　飲料水を買い溜めしてくる武史。（A）
11話　睦まじい母子の様子に腹を立てる武史。（A）
13話　スポーツマンに怒りを燃やす武史。（A）
14話　目覚まし時計に八つ当りする武史。（A）
メカギラルスを製作する武史。（A）
15話　ゲームの電源を切られて怒る武史。（A）
16話　（回想）自転車の無灯火を警官に咎められる武史（A）
17話　公園に向かう三人組・田宮姉弟を背後で見る武史（A）
シゲルを自分と同類と感じとる武史。（A）
19話　秘密のメモを失った事を報告する武史。（A）

20話　ジロー・ダイのコメントに憤る武史。（A）
21話　作戦を提案する武史。（A）
23話　グリッドマン暗殺を指令するカーンデジファー。（A）
24話　花束を踏みにじる武史。（A）
25話　公害を憎む武史。（A）
27話　子供たちを苦しめて笑う武史。（A）
28話　神かくしの実験をすると言う武史。（A）
31話　(回想)ＦＤを落とした場所を思い出す武史。（A）
32話　ギュルンバを製作する武史。（A）
33話　タケオの後を尾行する武史。（A）
34話　亜武丸を製作している武史。（A）
35話　三人組の様子を覗き見している武史。（A）
36話　ハッカー行為がうまくいかずイラつく武史。（A）
37話　法律の愚劣さをカーンデジファーに訴える武史。（A）
38話　自信作のスカボーンに満足気な武史。（A）

## 05・怪獣出現！　〈0分58秒〉

1話　病室がパニックになり、大地に近寄れない一同。（A）
　　暴れているギラルスを発見、驚く三人組。（B）
2話　破壊を開始するバモラ、桜が丘大学で異常発生。（A）
　　バモラ大暴れ。（B）
3話　ボルカドン大暴れ。（A）
4話　破壊を開始するステルガン、細野の車が暴走する（A）
6話　バギラ対アノシラス。（A）
8話　兄弟怪獣大暴れ。自室から逃げ出せない大地。（B）
9話　襲いかかる塾生から逃げ出す三人組。（B）
10話　翔家や公園の水道から塩酸が噴き出す！（A）
12話　急報を受け自宅へ急ぐ英世。石川を責めるゆか。（B）
13話　グリッドマン対ジェネレドン。（B）
14話　催眠光線を乱射する時計。（A）
15話　光線を乱射するゆか、驚く一平。（A）
16話　グリッドマン対メカバモラ。（B）
17話　(回想)アノシラス対バギラ。（B）
18話　システムを組み替えるメカバギラ、ミイラ復活。（A）
19話　グリッドマン対メカフレムラー。（B）
20話　大次郎のパソコンにメカステルガンが侵入する。（A）
21話　ダズルバ破壊開始。（A）
22話　ネオメタラス破壊開始。（A）
　　暴走するショベルカー。（B）
25話　これまでの事件を回想する三人組。（A）
　　毒ガスによる幻覚に苦しむグリッドマン。（B）
26話　勝ち誇るカーンデジファー〜家に逃げ込む大地たち（A）
　　再び毒ガスを浴び、幻覚に苦しむグリッドマン。（B）
27話　暴走を始める太郎の戦車。暴れているボランガ。（A）
28話　金田市長やタクシー運転手が消える！（B）
29話　カンフーシノビラー破壊開始。（A）
30話　暴れるジュバゴン。ゆかを襲うカナ。（A）
31話　グリッドマンＶＳ凶暴化したテレボーズ。（B）
32話　次々と掃除機に吸い込まれていく人々。（A）
　　Ｇコール〜どうやって掃除機に進入する？（B）
33話　直人・一平の腕時計を必死に外すタケオ。（A）
34話　亜武丸破壊開始。凶暴化する弁慶。（A）
35話　三人を襲うツッパリ光線、大地に命中！（B）
36話　アキホが感電し、産気づいてしまう。（A）
37話　洗脳される尼崎たち警官。（A）
38話　武史を追い出すカーンデジファー。（A）
39話　巨大カーンデジファーが現実世界に出てくる？（B）

## 06・僕たちの秘密基地〈1分26秒〉
〔副主題歌アレンジ曲〕

1話　グリッドマン出動！（B）
2話　前回の梗概。（A）
8話　グリッドマン対ブリザラー。（B）
9話　グリッドマン対シノビラー。（B）
11話　ゴッドタンク出動、対メタラス。（B）
12話　グリッドマン対マグネガウス。（B）
14話　サンダージェット出動、対メカギラルス。（B）
16話　ゴッドタンク出動。（B）
18話　ドラゴニックキャノン出動。（B）
19話　ドラゴニックキャノン出動～Dファイターに変形（B）
20話　Dフォートレス出動、対メカステルガン。（B）
21話　Dフォートレス出動、対ダズルバ。（B）
23話　Dフォートレス出動～ダイナドラゴンに変形。（B）
24話　Dフォートレス出動～ダイナドラゴン対プランドン（B）
25話　Dフォートレス出動～ダイナドラゴンに変形。（B）
26話　ダイナドラゴン出動～竜帝合体。（B）
27話　ダイナドラゴン出動～竜帝合体。（B）
28話　Tジェット他出動～電神合体、対アイガンガー。（B）
29話　ダイナドラゴン出動～竜帝合体。（B）
30話　電神合体～Gゼノン対ジュバゴン・グリッドマン（B）
32話　Tジェット出動～サンダーG対ギュルンバ～勝利（B）
33話　Tジェット他出動～サンダーG対チドゲラー。（B）
36話　Tジェット他出動～Gゼノン対デビルフェイザー（B）
39話　バリアシールド転送、VS巨大カーンデジファー（A）

## 07・ジャンク〈2分34秒〉

1話　グリッドマンのラクガキについて説明する一平。（A）

## 08・魔王カーンデジファー〈1分36秒〉

1話　カーンデジファー初登場～ギラルス出撃。（A）
8話　屋外に逃げ出して来る馬場夫妻、カナ、翔夫妻。（A）
　　　グリッドマン対ブリザラー。（B）
14話　世間の混乱を嘲笑するカーンデジファー。（B）
19話　メカフレムラー誕生～破壊開始。（B）
21話　カーンデジファーと武史が夢の中に出現する。（A）
23話　メカジェネレドン完成～破壊開始。（A）
25話　勝ち誇る武史たち～エンディング。（B）
26話　降伏を勧告するカーンデジファー。（A）
30話　カナ・宗一郎を洗脳するカーンデジファー。（A）
31話　武史の部屋に向かうカーンデジファー。（B）
37話　人々を嘲笑するカーンデジファー。（B）
38話　カーンデジファー巨大化～降伏勧告。（B）

## 09・ハートブレイク〈1分17秒〉
〔挿入歌「ふたつの勇気」アレンジ曲〕

4話　宗一郎から外出禁止を言い渡される直人。（A）
11話　買って貰った品物を大地に返すカナたち。（B）
15話　大地に励まされる直人、怒っているゆか。（A）
24話　ハートブレイク💔　涙している一平。（B）
25話　パーツ屋の閉店、町を捨てて去る住民……。（A）
36話　救急車で緊急分娩中。心配な三人組。（B）
38話　沈んだ様子の武史。（B）

## 10・パサルートを駆け抜けろ！〈1分43秒〉
〔挿入歌「ふたつの勇気」アレンジ曲〕

1話　ジャンクの部屋に急行する三人組。（A）
2話　ギラルスによる被害を思い起こす直人。（A）

3話　ジャンクの部屋に急行する直人、カナ達を捜す一平　(B)
4話　ジャンクの部屋に急行する直人、暴走を続ける車　(B)
7話　グリッドマン対フレムラー。　(B)
15話　一平に呼び出され、ゲームセンターに急ぐ直人。　(A)
16話　直人VS鬼丸。　(B)
20話　視覚破壊光線を浴び、色覚を失う大次郎。　(B)
21話　悪夢から覚醒、ジャンクの部屋に来る三人組。　(B)
23話　Gコールを受けた直人だが、自転車に乗れない。　(A)
　　　ジャンクに自家発電装置を接続、漕ぎ始める一平　(B)
26話　鎧の製作が難航中～倒れるグリッドマン。　(B)
29話　ラムを捜す美奈子と三人組。　(A)
30話　トキメキ星雲を調べに向かう直人。　(A)
32話　一平を追いかける掃除機。　(B)
33話　尼崎を押えようとするタケオ。　(B)
36話　管理ルームに急ぐ直人・一平～Gコール。　(B)
37話　タクシーでUターン、ジャンクの部屋に急ぐ直人　(B)
38話　Gコール～アクセスフラッシュ！　(B)
39話　破壊プログラムを打ち込み始める武史。　(B)

## 11．バグッた！　〈1分21秒〉

7話　台所に入って来る良仁。　(B)
10話　道子の御機嫌をとる大地だが……。　(A)
11話　貯金を持ち寄る三人組だが、直人は金欠……。　(A)
　　　お駄賃を少し分けろ、と大地を口説く直人。　(B)

## 12．ふたつの勇気　〈3分05秒〉

本編未使用。

## 13．怪獣のダンス　〈1分44秒〉

7話　ゆかに電話で叱られ、呆然とする直人。　(A)
11話　「カード残金十万円」に大騒ぎのスーパー。　(A)
12話　馬場家のセキュリティを大ゲサに調べる石川。　(A)
　　　馬場夫妻に自社のセキュリティを売り込む石川。　(A)
　　　三人組に捕えられ、許しを乞う石川。　(A)
13話　道子にシェイプアップを命じられる宗一郎・大地　(A)
14話　混乱するECNや世間。　(B)
30話　直人「ハンバーグにされるのは厭だなあ……。」　(B)

## 14．ああ、大失敗　〈1分12秒〉

（挿入歌「ふたつの勇気」アレンジ曲）

7話　キャベツをかじっている良仁。　(A)
9話　塾のCMに直人・一平の成績が！　やばいっ！　(A)
14話　デートのスケジュール表を作る一平♥　(A)
　　　早起きしたのに、又もバスに間に合わない一平。　(A)
18話　直人・一平の塾サボリを暴露するカナ。　(A)
24話　花屋の店頭で客引き（？）をやっている一平。　(A)
30話　相手の顔にクレープをくっつけ合う一平・ゆか。　(B)
32話　掃除機の街頭実演販売。　(A)
35話　お詫びにクレープを買って来るゆか。　(B)
36話　赤ん坊時代の直人の写真を見ている家族。　(A)

## 15．グリッドマン危うし　〈1分22秒〉

2話　グリッドマン対バモラ。　(B)
10話　足枷につかまるグリッドマン。　(B)
11話　グリッドマン対メタラス。　(B)
12話　グリッドマン対マグネガウス。　(B)
14話　グリッドマン対メカギラルス。　(B)

17話　グリッドマン対ニセアノシラス。（B）
20話　グリッドマン対メカステルガン。（B）
25話　グリッドマン苦戦の様子が町の上空に投影される（B）
29話　グリッドマン対カンフーシノビラー。（B）
30話　ジュバゴンから逃げ惑うグリッドマン。（B）
33話　グリッドマン対チドゲラー。（B）
36話　グリッドマン対デビルフェイザー。（B）
39話　戦闘の様子が空に映る。（B）

## 16．敗北　〈1分52秒〉

〔主題歌アレンジ曲〕

26話　眠っている直人にキスするゆか。（B）

## 17．アクセスコードはGRIDMAN　〈1分25秒〉

10話　Tジェット・Tドリラー出動。（B）
20話　グリッドマン出動！（B）
28話　グリッドマン対アイガンガー。（B）
32話　グリッドマン対ギュルンバ。（B）
34話　竜帝合体〜キングG・対・亜武丸。（B）
37話　グリッドマン対カーンジョルジョ〜勝利。（B）
38話　竜帝合体〜キンググリッドマン対スカボーン。（A）
グリッドマンVS巨大カーンデジファー1R。（B）

## 18．決意　〈1分33秒〉

〔主題歌アレンジ曲〕

1話　勝利、フィクサービーム照射。（B）
2話　勝利、フィクサービーム照射。（B）
3話　グリッドマン対ボルカドン〜勝利。（B）
5話　バリアシールド転送〜対バギラ〜勝利。（B）
8話　ブリザラー対フレムラー〜グリッドマン勝利。（B）

10話　グリッドマン対テラガイヤー。（B）
14話　超神合体〜サンダーG対メカギラルス〜勝利。（B）
15話　超神合体。（B）
17話　解凍プログラム成功〜グリッドマン勝利。（B）
20話　Dフォートレス分離〜隠しコマンド解除〜勝利。（B）
23話　グリッドマン・Dドラゴン対メカジェネレドン。（B）
28話　グリッドマン・ゴッドゼノン対アイガンガー。（B）
33話　グリッドマン対チドゲラー、Bシールド転送。（B）

## 19．負けるなジャンク　〈2分04秒〉

本編未使用。

## 20．ともだち　〈1分36秒〉

〔副主題歌アレンジ曲〕

2話　直人を合体相手に選んだ理由を説明するグリッドマン（A）
8話　大地に謝る直人。（B）
12話　小金村に逮捕される石川。（B）
20話　一平たちに夢を語る大次郎。（B）
22話　危険な合体を決意する直人。（B）
24話　耕作を励ますユリ。（B）
26話　これまでの戦いを思い起こす直人・ゆか。（A）
39話　人々を救いたい、と武史に説くゆか・一平。（A）

## 21．がんばれ！3人組　〈1分22秒〉

2話　バリア破壊プログラムを打ち込むゆか。（B）
3話　「亀さん公園」に急行する一平。（B）
4話　ジャンクの部屋に来る直人。（B）
11話　三人組を水鉄砲で攻撃する大地とカナたち。（B）
12話　怪盗マティが罠にかかった？　翔家に急ぐ三人組（A）
13話　スポーツクラブに入会、張り切る直人・一平。（A）

14話　既に7時41分！　バス停に急ぐ一平。（A）
16話　銀行前の駐車場に急ぐ一平。（B）
22話　発掘現場に急ぐ直人・ゆか。（A）
24話　水中マスクで地下室に突入する三人組だが、玉砕（B）
33話　引ったくりを追う一平～逮捕する尼崎。（A）

## 22・侵略　〈1分32秒〉

1話　グリッドマン対ギラルス。（B）
3話　対ボルカドン。ジャンクの部屋に戻る一平。（B）
13話　マシン暴走中。意識朦朧の宗一郎・寛司・英世。（B）
15話　ゆかを取り囲む警官隊。（B）
17話　電神合体～動きがおかしいゴッドゼノン～消滅。（B）
19話　パニックの美容院で、人々を力づける美咲。（B）
22話　ダイナドラゴン対ネオメタラス。（B）
23話　グリッドマン対メカジェネレドン。（B）
25話　毒ガスによる幻覚に苦しむグリッドマン。（B）
27話　町中のオモチャを狂わせ始めるボランガ。（A）
30話　言いなり光線が町に広がる。（B）
　　　悪のグリッドマン破壊開始。（B）
32話　グリッドマン対ギュルンバ。（B）
33話　拳銃を乱射する尼崎。（B）
37話　グリッドマン対カーンジョルジョ。（B）
38話　グリッドマンVS巨大カーンデジファー1R。（B）

## 23・アシスト・ウエポン 発進せよ！　〈2分13秒〉

〔主題歌アレンジ曲〕

1～38話　次回予告。

## 24・破壊　〈1分44秒〉

1話　破壊を開始するギラルス。（A）
3話　熔岩で周囲を破壊するボルカドン。（B）
7話　破壊を開始するフレムラー。（A）
13話　暴走するトレーニングマシン、ドアも開かない。（B）
20話　グリッドマン対メカステルガン。（B）
　　　グリッドマン対メカステルガン。（B）
22話　ショベルカーから逃れテントに向かう直人・ゆか（B）
25話　幻覚に苦しみ、遂に倒れるグリッドマン。（B）
26話　前回の梗概～倒れているグリッドマン。（A）
　　　逃げ惑う人々、避難させる小金村。（A）
27話　大地・淳子を狙い始めるオモチャの戦車。（B）
29話　美奈子に噛みつくラム。（A）
　　　キンググリッドマン対カンフーシノビラー。（B）
32話　掃除機に吸い込まれるセールスマン。（A）
37話　スカボーン破壊開始、たちこめる悪臭ガス。（A）

## 25・超神合体！ サンダーグリッドマン　〈1分46秒〉

26話　鎧の完成を待たず、出撃を決意する直人。（A）

## 26・電光雷撃剣 グリッドマンソード　〈1分40秒〉

全回　提供スポンサー・クレジット。
1話　グリッドマンのCGが実体化する！（B）
2話　グリッドマン対バモラ。（B）
3話　前回の梗概。（A）
5話　グリッドマン対バギラ。（B）

10話 アクセスフラッシュ！ (B)
13話 アクセスフラッシュ！～対ジェネレドン。 (B)
14話 アクセスフラッシュ！～対メカギラルス。 (B)
16話 超神合体～サンダーG対メカバモラ。 (B)
17話 アクセスフラッシュ！ (B)
19話 グリッドマン出動！ (B)
21話 グリッドマン出動！～対ダズルバ。 (B)
22話 グリッドマン出動！～対ネオメタラス。 (B)
23話 グリッドマン出動！ (B)
24話 グリッドマン出動！～対プランドン。 (B)
25話 アクセスフラッシュ！～対ベノラ1R。 (B)
26話 グリッドマン出動！～対ベノラ2R。 (B)
27話 グリッドマン出動！～対ボランガ。 (B)
29話 グリッドマン出動！ (B)
30話 正気に戻ったグリッドマン対ジュバゴン～勝利。 (B)
31話 アクセスフラッシュ！グリッドマン出動…不可能 (B)
改めてグリッドマン出動！ (B)
32話 アクセスフラッシュ！ (B)
33話 アクセスフラッシュ！ (B)
34話 アクセスフラッシュ！～グリッドマンVS亜武丸 (B)
35話 グリッドマン出動！ (B)
36話 グリッドマン出動！～対デビルフェイザー。 (B)
37話 グリッドマン出動！～対カーンジョルジョ。 (B)
38話 グリッドマン出動！～対スカボーン。 (A)
39話 アクセスフラッシュ！ 驚く武史。 (A)

## 27・もっと君を知れば（副主題歌レコードサイズ）（3分35秒）

15話 正気に戻るゆか。 (B)

## ◎歌曲関連（アルバム未収録曲）使用一覧

### 夢のヒーロー（主題歌TVサイズ）

全話 オープニングテーマ。
3話 アクセスフラッシュ！ (B)
4話 アクセスフラッシュ！ (B)
5話 アクセスフラッシュ！ (A)
9話 アクセスフラッシュ！～対シノビラー。 (B)
11話 アクセスフラッシュ！ (B)
18話 アクセスフラッシュ！～対メカバギラ。 (B)
19話 グリッドマン対メカフレムラー～勝利。 (B)
22話 グリッドマン対ダズルバ～勝利。 (B)
24話 グリッドマン・Dドラゴン対プランドン～勝利。 (B)
34話 キンググリッドマンVS亜武丸。 (B)
36話 グリッドマン・Gゼノン対デビルフェイザー～勝利 (B)

### 夢のヒーロー（インストゥルメンタル）

7話 グリッドマン対フレムラー。 (B)
39話 四人とグリッドマンとの別れ～エンディング。 (B)

### もっと君を知れば（副主題歌TVサイズ）

全話 クロージングテーマ。

### もっと君を知れば（インストゥルメンタル）

31話 Dドラゴン出動～キングG対テレボーズ～勝利。 (B)

### ふたつの勇気・カラオケ

1話 学校へ急ぐ三人組。 (A)
14話 三度、バスに間に合わない一平。 (B)

（オリジナルBGM使用一覧・終わり）

米国仕様グリッドマン

# 『SAMURAI』

## 概説

かの『パワーレンジャー』に続き、『VR TROOPERS』（『メタルダー』と『スピルバン』を一本化）、『MASKED RIDER』（『仮面ライダーBLACK RX』）等、日本特撮ヒーローのアメリカ進出もすっかり定着。従前よりウルトラシリーズの海外進出に熱心だった円谷プロが、このブームを見逃す筈は無い。現地法人のウルトラコム（ロスアンジェルス）を介して我が『グリッドマン』を送り込んだ。それこそが『SUPER HUMAN／SAMURAI／SYBER-SQUAD』だ！

## 【自然な仕上がり】

◆

『パワーレンジャー』他と同様、「特撮のみオリジナルで本編はアメリカ新撮」という手法なのだが、両者の融合感においては『パワーレンジャー』他の諸作品に優る。その理由は大きく分けて二つ挙げられると思う。

① 元の『グリッドマン』自体、特撮シーンの大半がコンピューターワールド内だけであり、本編部分とダイレクトにつなぐような映像ではない。故に、他作品には頻繁に見られる、「背景がいきなり日本に変わる」という現象も起こらない（本当は、パサルートをグリッドマンや怪獣が移動するカット等、日本内ロケ撮影カットも若干は挿入されているが）。

② これら輸出仕様作品は、アメリカ側の新撮部分がビデオで録られている。故に日本側のフィルム部分と画質面でのギャップを感じさせられるのだが、本作の場合、元からビデオ作品である為、そのギャップが無い。

こうして見ると、最初から海外進出を念頭に置いていたかのような作りと言えそうだなあ😄

基本的な作品カラーも、オリジナルをよく踏襲している。その点については、後のサンプル・ストーリーを参照いただきたいが、アクション場面だけ流用して全く別の世界を作ってしまった、というような印象が、他作品より薄いのだ。これもウルトラコムを介したおかげであろうか？

## 【主な相違点】

すぐ目につく違いは、ジャンク・メンバーが四人であり（一平役が二人に分けられている）、驚くことに主役以外の三人もアシストウェポンに乗り組む事。勿論コックピットのセットも組まれているぞ。この四人はロックバンドのメンバー、という設定で、それを受けてかBGMも『パワーレンジャー』同様のロック調。見慣れた戦闘場面もやたらに新鮮だ。

武史に相当するキャラは、根暗で孤独をかこっている点は同じなのだが、割と二枚目。その上、妙に偉そうでカーンデジファーの方が使われている感じなのだ。

◆

聞いた話では、アメリカでの評判もけっこう良かったらしい。『パワーレンジャー』のように日本でも凱旋放送してくれないかなあ。

では、登場人物を紹介し、サンプル・ストーリーをお楽しみいただこう。怪獣アイガンガー登場編だが、オリジナル（28話）にも比較的近く、親しめる内容である。

（なお、本誌裏表紙は本作のタイトル・ロゴである。）

# 登場人物（ＯＰより）




主人公のサム




ゆかに当たるシンディー



ドラマーのタイガー



発明家のギャグメーカー、アンプ




武史に当たるマルコム




米国名はキロカーン

この他、購買部のオバさん（ミセス・スターキー）等がレギュラーメンバー。

サンプル・ストーリー

# 『Lights, Camera, Action！』

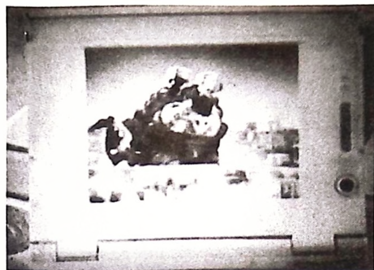
（脚本；Jymn Magon・Mark Zaslove
監督；Brad Kreisberg）



① 学校の食堂にノートパソコンを持ち込み、大胆にもキロカーンと喋っているマルコム。サムが声をかけると、彼はパソコンの蓋をバタッ！と閉めて



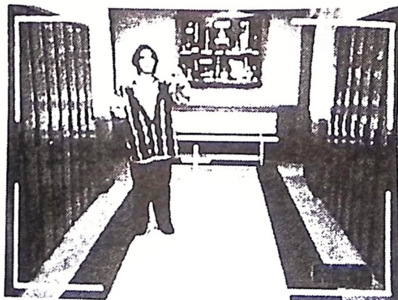
② 「リーブ・ミー・アローン（放っといてくれ）！」 自分自身の言葉に、改めて孤独を感じるマルコム。
「イエス…アイム・アローン……」
蓋を開けるとキロカーンが怒っていたりする😓



③ マルコムはいつも仲間に囲まれているサムに、自分と同じ孤独を味あわせてやろうと、怪獣アイガンガー（米国名不詳）を作り出し、自分のビデオカメラに送り込む。（日本版の映像をハメコミ合成している。）



④ 靴紐を結んでいるサムにカメラを向けるマルコム。すると光線が発射され、サムはカメラの中に吸い込まれてしまった！



⑤ サムが気がつくと、様子が変だ。食堂にもロッカールームにも、人っ子一人いない。夢か？



⑥　「ビデオ、ナイトメア（悪夢）！」苦しむサムを見て喜ぶマルコム。




⑦　次第に半狂乱になるサム。こいつはアブナイぜ。



⑧　だが仲間たちはサムの居場所をパソコンで突き止めた！



⑨　デジタル・コミュニケーター（アクセプター）で仲間からの連絡を受けるサム。変身すればビデオの世界からも抜け出せる筈だ！



⑩　仲間たちもアシストウェポンで出動する！



⑪　コックピット内のシンディー。アシストウェポン内では、三人はバイクのヘルメットを被るのだ。



⑭　喜び合う四人。



⑫　共同戦線で怪獣を圧倒！




⑮　何故サムがカメラから抜け出せたのか解せないマルコム。カメラの故障かと覗き込んだ拍子に、何と自分が吸い込まれてしまった……チャンチャン。



⑬　元の世界に戻れたサムは、友情に感謝する。

＊　⑤・⑦・⑨・⑮はモノクロ映像で、右下の「ＲＥＣ」表示のみ赤く点滅している。

## 米国版・固有名詞

グリッドマン…サーボ（Ｓｅｒｖｏ）
アクセプター…デジタル・コミュニケーション
Ｔジェット…ヴィトール
Ｔドリラー…ボール
Ｇタンク…トラクター
ゴッドゼノン…ゼノン
Ｄキャノン…ドラゴンキャノン
ダイナドラゴン…ドラゴ
サンダーＧ…スーパーヒューマン・サムライ・シンクロ
キングＧ…スーパーヒューマン・サムライ・フォルモ
カーンデジファー…キロカーン
コンピューターワールド…デジタルワールド
怪獣…メガビールス・モンスター

●以下、発音がわかりませんのでローマ字で。

Ｇソード…サムライ・Ｓｙｎｃｈ－Ｓｗｏｒｄ
Ｄファイター…Ｊａｍｂ
Ｋジェット…Ｔｏｒｂ
バモラ…Ｓｙｂｏ
ステルガン…Ｔｒｏｉｄ
バギラ…Ｈｏｃｋ
シノビラー…Ｓｋｏｒｎ

## まとめ

以上で、『電光超人グリッドマン』の特集を終わる。お楽しみ頂けただろうか？

　放映終了後、早2年半が過ぎた。現時点で、特撮ファン・特撮マニアによる本作の評価は、どうなっているのだろう。ファンとしては非常に残念な事であるが、「忘れられかけている」というのが正解ではないのか、という気がする。だが、そうした傾向に多少なりとも異を唱えたい気持ちが、筆者にはあるのだ。

　本作登場までの十数年間、円谷プロに対してファンサイドから様々な期待・要望が集中した。「ウルトラシリーズの新作を！」という声は当然の事として、他に

「国産・特撮・TVシリーズの新作を！」

「ウルトラ以外の新作・新ヒーローを！」

という意見も、数多かったように記憶している。そして『グリッドマン』こそ正に、この二つの声に、二つながら応えた作品なのである。この条件を同時に満たす作品としては、『恐竜戦隊コセイドン』以来、実に15年ぶりの作品であったのだ。にも関わらず、本来こうした新作を望んだ筈の特撮ファン・マニアからはさして高い支持を得られたとも思えぬまま、TVヒーロー史の彼方に埋没してしまいかけている。一体何故か。ビデオ作品という負の特性故か？　主人公たちが中学生だからか？　地球防衛組織のナントカ隊が出ないからか？　怪獣が現実世界で暴れないからか？

　いずれももっともな話である。理解できる話である。が、何かおかしくないか？　ならばフィルム作品で、主人公が成人で、ナントカ隊が出て、怪獣が現実の町で暴れれば良いのか？　だったらウルトラシリーズの新作で充分ではないか。「ウルトラ以外の新作を」という声は、あれは一体何だったのだ。それとも、ウルトラ的な作品であって、ただし世界や細部の設定等は別の作品、即ち『ミラーマン』や『ファイヤーマン』『ジャンボーグA』のような作品を望んでいたのか？　そうかも知れない。筆者もあの三作品は好きである。ああいう作品をまた見てみたいという願いを持ってもいる。三作とも多くの美点を有していることも事実だ。だがしかし、あの三作は極論すれば「ウルトラの亜流」である事も事実だろう。「円谷プロは、いつまでもウルトラの金看板に頼るな。新しい作品に挑め」という声は、「ウルトラの亜流を作れ」という意味だったのか。だとすると、あまりにも空しくはないか。

……等と愚痴愚痴ならべたてると

「よしよし、お前の言いたい事はわかる。だがなあ、いくら野心的な新作だろうと、いくら我々が望んでいた筈の作品だろうと、つまらなければどうしようも無いじゃないか。」

と言う反応があるかも知れぬ。その声に対して筆者は

「つまらんつまらんと言うが、あんたは『つまらん』と言い切れるほど、『グリッドマン』を見たのか？」

と言う再反論を企てる。それが要するに、この本というわけだ。

　筆者の感じとった『グリッドマン』の魅力の大半は、この本に書いてある。筆者の感受性が、格別に優れているわけではない。『グリッドマン』という作品は、外見こそやや異色であったしても、その根底に流れているものは他の円谷諸作品とさして変わらない。仮にも円谷ファンを名乗る者が、『グリッドマン』を（全話でなくとも）一通り見たならば、まあ、感じ取れても不思議の無い魅力ばかりだ。それが感じ取れないとするならば、「見た」と言い切れないのではあるまいか。一般的には、一、二回見てつまらなかったら、それで見捨ててしまってもおかしくない。だが「こんな新作を！」と求め続けて十数年、のマニアが「こんな新作」が出来たのに、一話やそこらで見捨てる、というのはいかがなものか。『セブン』だろうと『怪奇』だろうと、初期の数本だけで判断されたなら、さして高い評価は得られなかった筈だ。本作にしても、一通りくらいは見て、本作なりの長所や個性を見極めて、その上で判断を下しても遅くないだろう。本書が『グリッドマン』を見返す上での一助となれば、これに優る喜びは無い。

《 広告 》

次巻予告　どっかり鯨13号

LET' S GO! **トリプルファイター**

ＬＤ化・ＣＤ化によってめでたく「幻の作品」を卒業できた『トリプルファイター』。しかしこの作品の正当な評価は、まだこれから、という状況です。そこで次号「どっかり鯨13号」は、放映25周年を迎えるこの快作に迫ります。

なおマイナー作品であることを考慮し、精密なデータ掲載や細部へのこだわりよりも、全体像の把握に役立つ手軽な入門編を目指します。それに関連して、『ウルトラマンタロウ』『電光超人グリッドマン』と二号続いた「ＡＬＬ　ＡＢＯＵＴ」の看板を、今回に限って降ろす事にしました。目標はＡ５版百ページ以内！　今に見ていろ、オレだってその気になれば薄い本を作れるんだい！……多分。

お問い合わせは、奥付けの連絡先まで。

97年７月発行予定

《 広告 》

# 赤坂ウルトラ伝説

〜　忘れじのＴＢＳ旧局舎　〜

ウルトラシリーズの隠れた名ロケ地；ＴＢＳ旧局舎が解体されて早二年。今は無き撮影ポイントを誌上見物してみませんか？　旧局舎を撮影したプライベート・スナップを掲載した本書が、ガイドをお務めします。

更に、ＴＢＳ他で「持ち道具（小道具）担当」として活躍中の現役ＴＶマン；赤松慶人が語るテレビ界のよもやま話を、インタビュー形式で収録。『ウルトラマンを作った男たち』のメイキング裏話や、特撮作品に馴染みの俳優さんたちのエピソード、そしてＴＢＳ旧局舎解体時期の様子など、盛り沢山！

Ｂ５版３４ページです。お問い合わせは奥づけの住所まで！

【お断り】本書は95年春に企画、一年強の製作期間を経て完成した物です。従って、96年に発覚・問題となった「オウムビデオ事件」については全く意識しておらず、内容的にも一切関係ありません。

好評発行中！

第７章

# ALL ABOUT THE ウルトラマンT タロウ

## 始末書

目次

# 通販用アンケート結果発表

「ALL ABOUT THE ウルトラマンタロウ」を通販でお申し込みいただいた方を対象にアンケートを行ないました。その結果を発表します。なお、往復ハガキ等でお申し込みいただいた方には、このアンケート用紙はお送りしておりませんので、御了承下さい。又、全回答は「タロウ」本の送付前に回収しており、「タロウ」本の影響は無いことをお断りしておきます。

◎アンケート集計期間　95年6月～12月
◎有効回答数　24（全員男性。部分回答者含む。）

質問①　最もお好きな話を一本だけ挙げて下さい（前後編等は、まとめて一本と考えます）。

1位（各4票）
・11話『血を吸う花は少女の精』
・33話『ウルトラの国大爆発5秒前！』＆34話『ウルトラ6兄弟最後の日！』

3位（各2票）
・35話『必殺！タロウ怒りの一撃！』
・45話『赤い靴はいてた……』
・53話『さらばタロウよ！ウルトラの母よ！』

6位（各1票）
・1話『ウルトラの母は太陽のように』
・2話『その時ウルトラの母は』3話『ウルトラの母はいつまでも』
・4話『大海亀怪獣東京を襲う！』5話『親星子星一番星』
・17話『2大怪獣タロウに迫る！』18話『ゾフィが死んだ！タロウも死んだ！』19話『ウルトラの母愛の奇跡！』
・24話『これがウルトラの国だ！』25話『燃えろ！ウルトラ6兄弟』
・38話『ウルトラのクリスマスツリー』
・43話『怪獣を塩漬にしろ！』
・48話『怪獣ひなまつり』
・50話『怪獣サインはV』
・51話『ウルトラの父と花嫁が来た！』

⇩哀愁の11話と、ウルトラ6兄弟の大活躍テンペラー編。両極端が1位を分けました。『タロウ』エピソードの幅広さが、ここにも垣間見られます。11・35話は、少女ゲストの勝利かな？
　少数票の多さも目を引きますが、20話台のエピソードがムルロア前後編だけ！　セミの話（21話）なんか好きなんだけどな、私は。
再生怪獣シリーズ（27～30話）の不人気も原因か？　数ある連続物でベムスター前後編だけ、名が挙がってないしねえ。

質問②　最もお好きな登場人物を一人だけ挙げて下さい（地球人に限ります。レギュラー・ゲストを問いません）。

1位（5票）東光太郎
2位（4票）森山いずみ
3位（3票）朝日奈勇太郎
4位（各2票）北島哲也
南原忠男
二谷一美
7位（各1票）白鳥さおり（朝加）・荒垣修平・
西田次郎・ナレーター・
海野八郎（29・30話）

⇩主役の貫禄を見せて光太郎さんがトップ。以下、森山君に隊長と、順当な結果が出ました。さおりさんが意外に少なかった。ZATで唯一人、票が入らなかった上野隊員がいとあはれ。

質問③ 最もお好きな怪獣を一体だけ挙げて下さい。宇宙人、超獣等も含みます。

1位（各4票） アストロモンス
モチロン
3位（3票） タイラント
4位（各2票） オイルドリンカー
バードン
6位（各1票） コスモリキッド・ライブキング・ラビドッグ・テンペラー星人・ミラクル星人・メドウーサ星人・ヘルツ・モットクレロン・オルフィ

⇩ アストロモンスやバードンといった正統派怪獣、比較的整った印象の（？）タイラント・オイルドリンカー等が名を連ねる中で、何と言ってもモチロンの奮闘が光ってます。

質問④ 最もお好きなメカニックを、一種だけ挙げて下さい

1位（7票） スカイホエール
2位（各2票） ZAT基地
ウルフ777
ラビットパンダ
コンドル1号
ペルミダーⅡ号
8位（各1票） アンドロメダ
スーパースワロー
キングブレスレット
回転ノコギリ（29話）
ミラクル星人の魔法のビー玉

⇩ 他の設問が接戦ばかりなのに対して、メカだけはスカイホエール独走！ まあ、メカ部門での主役級だから当然とも言えますが。
2位には、基地・ウルフ・パンダと言った、マニアからは従来不評を買ってきたメカが並んでいます。このへんのセンスが嫌いだと『タロウ』にはまりにくいのは自明でしょうが、『タロウ』ファンは逆に「こういうメカがイイ！」というところまで行ってしまうんですね。OPのみ登場のアンドロメダのランク入りも楽しい。

質問⑤ 貴方の年齢を教えて下さい（95年6～12月現在）。

19歳未満 2人　20～24歳 5人
25～29歳 8人　30～34歳 7人
35歳以上 0人　不詳 2人

⇩ 現在の『タロウ』ファンの主力は、20歳台後半から30歳過ぎ、という事のようですね。つまり、本放映当時の小学生・幼児という事になります。筆者もこの時は30歳（65年、昭和40年生まれ）です。
逆に22歳以下の人は、本放映当時は生まれていなかった訳で、こんなところからもウルトラが時代を越え得る作品であることが、見てとれるようです。又このアンケートは『タロウ』本の購入申込者だけが対象ですが、高校生くらいまでの人だと、同人誌に千七百円というのはキツイでしょうから、実際には年齢的な裾野はもう少し広いのではないかな？
以上、いかがでしたか？ どの設問も票が比較的分かれた事から、『タロウ』が種種雑多な魅力を抱えた「幕の内弁当」的作品であることが確認できたのではないかと考えます。複数回答を認めない、回答者数が少ない、女性回答者がいないと言った様々な問題もありましたが、あまり難しく考えず、楽しんでいただければ幸いです。
回答者の皆様、御協力ありがとうございました。

※ クロウ本での拙文「ドンちゃんVS風の又三郎」（32話『木枯らし怪獣！風の又三郎』と、宮沢賢治著作の童話「風の又三郎」との比較）に対して、読者の方からより詳細なレポートをいただいたので、ここに紹介させていただきます。力作です！

# 『木枯らし怪獣！風の又三郎』感想

レオゴン鷲山

ドンちゃんが無口であるという演出、そしてラストシーンが印象に残りました。「大人になっちまうと、段々見えなくなっちまう物もあるんだよ」と言える副隊長。それを聞いて爽やかに空を見上げる光太郎。共に素晴らしいです。30分枠・予算・毎週一本・特撮作品という表現形式・怪獣物……と様々な制約があるというのに、なんとも見応えのある作品でした。

以下、僕は宮沢賢治ファンなので、原作の方を軸に据えて、この32話との比較を楽しんでみます。まず、次の表で、原作についておおまかに認識しておきましょう。

## 原作「風の又三郎」

| 目次 | もとになった初期作品 |
| --- | --- |
| 九月一日 | 「風野又三郎」（風の精の話） |
| 九月二日 | （一番最後に賢治書き下ろし） |
| 九月四日　日曜 | 「種山ケ原」 |
| 九月五日（か六日） | 「風野又三郎」 |
| 九月七日 | 「さいかち淵」 |
| 九月八日 | 「さいかち淵」 |
| 九月十二日　第十二日 | 「風野又三郎」 |

● 中心となる謎について

① 中心となる謎
原作 … 三郎は風の又三郎か？
32話 … （1）ドンちゃんは怪獣を呼んだか？
（2）ドンちゃんはいい奴か悪い奴か？

② 子供たちが見いだした結論
原作 … 三郎は風の又三郎です。
32話 … （1）「君が怪獣を呼んだんじゃないんだね。」
（2）ドンちゃんはいい奴です。
㊟ ここでの「子供」とは健一のみを指し、ヒロちゃんたちは含まない。

③ 大人と子供との見解の違い
原作 … 先生→高田三郎　子供→風の又三郎
先生→引っ越した　子供→飛んでいった
32話 … 先生→嵐　子供→怪獣
ZAT→見えない　健一→見える

原作では、三郎が風童神なのかどうかという謎に最初から最後まで焦点が当てられています。一方、32話はドンちゃんが怪獣を呼んだかどうかの謎がまずあって、それが健一との間に芽生える友情、怪獣大暴れの状況下、ドンちゃんの正体よりも「ドンちゃんはいい奴だ」ということがクローズアップされていくんですね。これも良いです。

● ドンちゃんの無口さについて

物語に謎をもたらす効果的な演出です。

原作の方では、三郎が五日（か六日）に耕助と風の妨害論を派手にやりあう場面があるため、けっこうしゃべっている印象があります。

しかし、三郎も又、九月一日には一言も喋りません。翌二日も「お早う」と「うん」と言うだけです。後は、デリケートな心のやりとりばかりです。

この九月二日には、こんなエピソードがあります。クラスメートたちは「あのおかしな子供が～本を読んだりするかどうか早く見たい」と、いつもより早く学校へ行きます。そして国語の時間が描かれているのに、三郎が本を読むシーンは出てこないのです。実は、賢治は草稿段階でそのシーンを途中まで書いて、カットしたんです。

つまり賢治も又、九月一日・二日は、意図的に、三郎に台詞を極力与えなかったのです。この点32話では、30分枠ということもあるのでしょう、ずーっと最後の方までこの演出を徹底させているんですね。

● 空からのお別れ

ドンちゃんには、一番最後に、すてきな台詞があります。「僕も怪獣よりウルトラマンの方が好きになったよ。」そして、「さようならー。」

原作では三郎と子供たちとの別れのシーンはありません。もう引っ越ししてしまった後の学校のシーン、風に窓ガラスがガタガタ鳴って終わりです。でも、この最終章「九月十二日」のもとになっている初期作品「風野又三郎」には別れのシーンがあるんです。「どっどど、どどうど～」の歌と共に風の精が空から「さようなら、一郎さん」と告げているんです。

風が吹くことでドンちゃんが行ってしまったことを想起させること、「どっどど」の歌の代わりにあのBGM、空からの声……こうしてみると、この別れのシーンは、初期作品「風野又三郎」を徹底的に踏襲しているんですね。

● ロケーションについて

原作が谷川の岸のむらであるのに対し、32話は大都会です。賢治ワールドにも時々、都会は出てきます（「ポラーノの広場」のセンダードなど）が、不思議な魅力が生まれるのは、やはり自然の中です。だから、例えば健一たちが遠足とかで高尾山にでも登った時に嵐が来る、という設定でも見てみたかったです。そして、カンカンと鳴る空の下で、タロウとグロンに戦って欲しかったです。

● 木と木の葉について

ドンちゃんが木に登るシーンは重要です。原作でも巨樹は重要なアイテムであり、風と木の関係は密接です。

まず、四日の野原に出てくる巨きな栗の木は雷神碑を意味していますす。次に五日（か六日）、三郎は栗の木に登って採った栗の実と、ク



ラスメートが採ったブドウを交換します（ここに風神と人間との間の交易が成立します）。又、原作全体を通じ、木々が揺れる描写によって風を表現しています。

ドンちゃんが葉を自由に操るのは、原作にない独創的な発想ですが、効果的な演出でした。ただ、もう少し木というものに聖なるイメージを付加して欲しかった気もします。

●日常が脅かされる危険について

タロウワールドで言えば、それは怪獣出現です。

原作では、その危険は四日と八日にやってきます。四日は嘉助が馬を追って野原で迷ってぶっ倒れて、空を飛ぶ三郎の夢を見ます。八日は鬼ごっこで鬼となった三郎が、赤毛を立たせてまるで鬼と化します。又、この日、三郎は謎の声に震えておびえます。

思うのですが、この四日と八日は、32話には踏襲されていないようです。むしろ五日（か六日）の日、三郎が栗の木に登って水滴を降らせて耕助にイタズラし、その耕助と風の妨害論を戦わせ、最後にクラスメートたちと栗の実とブドウを交換し合った日、この日を踏襲していると感じます。ドンちゃんの、木の葉のイタズラ→健一の説得→健一との友情、と流れが似ています。

●健一について

原作で、三郎に次ぐ準主役は一郎と嘉助です。一郎は六年生でリーダー格、嘉助は五年生で三郎への恐れと反感がほの見えます。

健一君は、一郎に近い存在かな。

●気象観測班について

賢治は科学にも非常に造詣の深い人です。もし脚本家の阿井さんが賢治の作風を非常に意識したとするなら（本編では見られませんが）、脚本上ではこの気象観測班という設定を生かして、嵐の予兆などを綿密に描写してあるのではないか、と想像してしまいました。

阿井さんが賢治ワールドを意識していたことは、健一が望遠鏡でフザケて見るのが東京タワーや自分の家ではなく、「山の紅葉がきれいだな」と自然に目を向けている点にも見受けられます。

●推論　ドンちゃんは~~きっと~~絶対　風の子なんだ

32話は、今まで見てきたように、原作の中でも一日・五日・十二日が基になっています。それは初期作品「風野又三郎」の流れをくむパートです。

この「風野又三郎」は、風の精（作中では「風の神の子っ子」と呼ばれる）の話です。従ってドンちゃんは風の精です。グロンは友だちです。グロンがドンちゃんのところに遊びに来たんです。でも、ドンちゃんは、健一の理論と実践を見て、グロンを殺すことにしたんです。「殺す」というと残酷に聞こえますが、グロンは「生物反応がある」と言っても台風みたいなものです。「殺す」というより「消滅させる」といった表現が当たっていると思います。それにイーハトブ（注）には、グロンなんか、イタチのようにゴロゴロいるのです。

色々書いてきましたが、僕はまだ肝心の初期作品「風野又三郎」を読んでいません。それを読んでこの推論の是非を定めたいと思います。

【参考文献】
・天沢退二郎著「謎とき・風の又三郎」（丸善・一九九一）
・宮沢賢治　著「新編　風の又三郎」（新潮・一九八九）

（注）賢治の童話群の舞台。岩手ではあるが現実の岩手ではなく、一種の幻想世界であるというニュアンスを込めて「イーハトブ」と表現する。　以上の注記のみ、文責は黒鮫。

# ZAT・ゲストメンバー補足

27話『出た！メフィラス星人だ！』のラストに、トパーズ対ZATの親善野球試合があるのは周智の通りだが、ZATチームはどうやって九人かき集めたのか、不思議に思ったこと、ありませんでした？ ベンチには荒垣・北島・南原・東・上野の五人しか座っていない。朝日奈さんはいないし、森山君は応援してるだけ。

……ということで、写真を参照あれ。ほらね、ベンチの後ろにもう二人映っているのがわかるでしょう。素振りしている人と、キャッチボールをしている人。キャッチボールの相手は、サードフライに倒れた北島がベンチに戻る時に、チラッと映ります。

てなわけで、ZATチームに入っている以上、彼らもZATの隊員（もしくは関係機関の職員）と考え得るわけですな。まあ、隊員の誰かが友人を引っ張り出しただけかも知れないけどさ。

え？ その三人を足しても、まだ八人にしかならないって？ そりゃあーた、劇中ではZATチーム側が攻撃中なんだよ。当然、ファーストとサードのベースコーチに一人ずつ入っているに決まってるじゃん。だから、意外にも十人いた筈なのだよ、このチーム。

余談だが、凡退した北島がベンチに戻ってから、次打者の東が立ち上がっているのも、気になって仕方ないんだよなあー。ちゃんとネクスト・サークルに入ってろよな、光太郎！



# タロウ本　記事補足

(1)　タロウ本38ページ「タロウ・スーツの変化」で、「初期のボディーは、従来のウエットスーツと異なる素材で作られており〜」と書きましたが、その後、人から伺った話によると、特殊な処理が施されてはいるものの、初期ボディーもウエットスーツ製なのだそうです。失礼しました。

(2)　同じく90ページに掲載した「『ウルトラマンタロウ』のBGM集」中、一部商品のデータが落ちておりましたので、LP時代の商品に限って、レコード番号を（カセットテープ版も含め）改めて記載します。

ウルトラオリジナルBGMシリーズ5
ウルトラマンタロウ（日暮雅信の世界）
レコード　SKK（H）2131M
テープ　A（H）－305M
79年5月21日（告知上は5日）発売

特撮オリジナルBGMコレクション　ウルトラマンタロウの世界
レコード　CZ－7144
テープ　CPY－932

ULTRA Original BGM Collection
7　ウルトラマンタロウ
レコード　K22G－7216
テープ　K22H－4227

（調査協力・矢向元住氏）

★なお、199ページ掲載の正誤表も御参照下さい。

# おたより紹介

ここでは、タロウ本の読者諸兄からにいただいた御手紙を紹介します。貴重な御感想、ありがとうございました。頂戴したアドバイス等に関しましては、このグリッドマン本にも可能な限り反映すべく努力したつもりです。その辺も含め、お楽しみ下さい。

## ◎横浜市 K・Aさん

予想を遥かに上回る労作に強い感銘を受けると共に、貴兄の御研鑽に全く頭が下がる思いです。

私が最も印象に残ったのは「すし太郎」のコーナーでした。ここ数年、ウルトラマンやゴジラのメディアへの浸透度の高さには驚き、かつ嬉しく思っていながら、一方で、あのCMに接した時の何とも言えないくすぐったいような喜びは、もう二度と味わえないでだろう、とも思います……年をとっただけだ、という話もありますが……。

★

## ◎豊中市 T・Mさん

『ウルトラマンタロウ』についてこれ程追究された本は、小生自身目（手）にした事がなく、ただただ驚くばかりでした（『タロウ』に限らず第二期・三期〜以降の作品は軽く見られている傾向がありますね、残念ながら……）。

特に小生はBGMについての記述ページが興味ありました。TV特撮番組のBGM研究は、古くは浅井和康氏がやってらっしゃいましたが、最近は余り、氏の同人誌での文献を目にする事がなくなり、残念に思っていたところだったのです。

世には昔では考えられない程のBGM集（CD）が出回っていますが、商品のライナーではフォローしきれない部分が多くあるのが実状です。そういった部分で、今回のBGMのページは非常に嬉しかったです（作業は非常に困難であっただろうと思いますが……）。

今後も商業誌ではフォローしきれない部分を「同人＝ファン」の目で扱った本を希望、期待しています。

★

## ◎大田区 N・Kさん

本の感想をズバリ一言で言いますと、「わかる、わかる！　その気持ち」であります。というのも、僕は自分の言いたいことを百パーセント文章（言葉）に出来ないもので、いつももどかしい思いをしているからです（例えば、僕は『オーレンジャー』はあまり好きじゃなくて『カクレンジャー』の方が好きなのですが、マニアの人に「カクレンジャー、ギャグっぽくてつまんない。どこが面白いの？」等と質問された場合、「え、それはその……」と口ごもってしまう場合が多いのです）。

だから、この本がまるで僕の代弁をしてくれたような気がして、とても嬉しいのです。（もちろん、全てに共感できたわけじゃないんですけどね。ロードラ好きだし☺）　この本読んでて「そうだよ！　これが僕の言いたかったことなんだー」と何度も思いました。ありがとう、本当にありがとう！

今、改めて『タロウ』を見てみると「本当にすごい」の一言です。つまらない話が無いんだもんなあ。え？　つまらない話もあるって？　僕には合格圏なんですよ。僕はバードンとかの話も好きだけど、ムカデンダー、メフィラス星人あたりも大好きなんだよなぁー（だから、メフィラス星人の回のコメント、すごく嬉しかったです）。

本当、マニアの人って演出過剰気味の話が好きなんですね。僕は割と、ファミリー向けの話の方が好きです。最近では『オーレンジャー』がマニア受けしているらしいですが、僕は人がバタバタ死ぬ、重めな話にどうもついていけないんです（だから「甘い」とか言われてしまうのかなあ）。

あ、そうそう！　フライングライドロンのロケ地、「百草園」なんですか？　「百草園」と言ったら僕の通学路ではないか！定期で行ける信州ですよ（笑）。ぜひ行ってみます！

★

◎清瀬市　T・Nさん

今年（95年）の夏コミで購入しました。読み進むうち、「これは何が何でも御手紙を差し上げるしかない！」と思いペンを取った次第であります。

　初めてこの本を見た時の率直な感想は、「何て分厚い本なんだ」でありました。この本丸々一冊タロウの事が書いてあるのかと思うと、嬉しくて、その日は家に帰るまでウキウキしていました（本当です）。

　家に帰って本を開いてみて、また嬉しくなりました。私は今までにいろいろな特撮関係の本を読みましたが、どうも『タロウ』という作品は『ウルトラマン』等と比べられて、評価もイマイチでして。中にはバカにしているとしか思えない本もあったりして、いつも悲しい思いをしていたのであります（もちろん、そうでない本もあります）。「『タロウ』をきちんと評価してくれる人って、実は居ないのではないか」なーんて思ったりしまして。しかしこの本を読んで「『ウルトラマンタロウ』が好きで、ちゃんと評価して下さる方が居る」という事がわかって嬉しいのです。タロウファンの私としては、もうウカれるしかない、と言うか…こんなに『タロウ』のことをヨイショ（死語？）しているのは、この本が初めてです。（本当に嬉しい！）

　この本を読んだ感想をまとめてみますと、「尊敬、凄い！」の二言につきます。本当に愛が詰まっていますね。この本のおかげで、今まで知らなかった部分も分かりましたし。正にこの本は私の大切な『タロウ』の手引書になると共に、バイブルにもなっています！

　黒鮫様のおっしゃる通り、「『タロウ』は幕の内弁当みたいな作品だ」という意見には、全く賛成であります。色々な魅力がたくさん詰まっていて、それがバラけてはいない。一つ一つの作品も面白いし、豪華絢爛。『タロウ』って本当にそんな作品ですよね。

　次にウルトラファミリーですけれども、私も黒鮫様のように、ウルトラ兄弟が共演するというパターンが大好きです。私の場合、ウルトラ兄弟の設定からウルトラシリーズにハマッた、という人間ですので（何せ、生まれて最初に見たウルトラ作品は『ウルトラ6兄弟VS怪獣軍団』なのですから）。そのせいか、神秘性がないとか、一匹の怪獣に対して多人数で戦うのは卑怯だ（と書いてある本を見たことがあります。これも「異議あり！」だな）ということはあまり感じないのですが、「出てきてもすぐ負ける」というのは中々悲しいです。それに出てきても大乱闘してくれないのも淋しいし。（でもその理由は、この本を読んで分かりました。納得！）　だから『ウルトラマン物語』を見た時は「凄い！」とか思ってしまいました。実は私も、ウルトラファミリーの共演あり！の新ウルトラシリーズを期待していたりします。ウルトラマンネオスは、少しだけそういう雰囲気なので、楽しみです。

　『タロウ』は本当に気軽に楽しめる作品です。『セブン』や『レオ』はTVの前に正座して、気合いを入れて見ないといけないような気がします。でも『タロウ』は明るく笑えて、肩に力を入れずに見られて、でも実は大切なメッセージもさりげなく入っているという。（子供に人気というのも理解できます。子供は変な理屈をつけて見ない分、本当にその作品の面白さを純粋に楽しむことができますもの。）

　『タロウ』はもっと評価されても良い、と思うのですが、いかがなものでしょうか。

★

◎豊島区　M・Iさん

寝る前に読み始めたものですから、「明日のために」途中で本を閉じたものの、寝つけず、結局徹夜しちゃいました。

　スゴイ。微に入り細を穿つとは、まさにこの本のことですね。「ヤメタランス（帰マンFC）」のYさんが、黒鮫さんのことを「怪獣で言えばタイラント」と称していたのも、この分量、この内容を拝見すれば、実に納得がいきました。

　第1章の「ウルトラマンタロウ誕生の謎」は、エースと北斗&南の関係を考究中の私には、大変参考になりました。特に「ウルトラ人が、他の生命体と合体して（新たに）ウルトラ戦士となった」という発想は、斬新！

★

## ◎板橋区 K・Yさん

惚れ込むというのは、こういうことかと、腕づく力づくで分からせてくれる大冊でありました。『エース』ファンである私にとっては、時々引き合いに出されるエースのことには少々心痛くもありましたが。

それにしても、その徹底したデータ集めには感服致しました。まさに「ALL ABOUT」と言うにふさわしい。この真似はできません。

★

## ◎加賀市 Y・Sさん

大変楽しく読ませていただきました。著者の『ウルトラマンタロウ』に対する愛情が溢れていましたね。全体的に良かったのですが、特に第2～4・6・7・9章が良かったです。キャラクター解説では、設定での性格と本編中の性格の両方を大事にしてくれていて、嬉しかったです。

「各話解説（6章）」、及び「用語事典（7章）」は、『タロウ』の魅力を読者に伝えようという熱意が感ぜられました。「ロケ地探訪（9章）」も楽しかったですし、イラストも良かったです。これからも頑張って下さい。

★

## ◎東築摩郡 T・Nさん

個人誌とは思えないページ数と、内容の濃さに圧倒されました。

各エピソードの「重箱のスミ」「特撮のみどころ」が、面白かったです。「緑のおばさん」に関する謎、ウルトラジャンプの回転分析、「ZAT＋白鳥家」も、良かったです。

黒鮫建武隊さんの、『ウルトラマンタロウ』に対する思い入れが伝わってきました。又、この本を読んで『タロウ』を見直してみたい、とも思いました。

これ以後に御紹介する三人の方は、各章ごとに御感想を下さいました。なお、K・Wさんのおたよりは本来、御本人がお読みになられた章順に記載されていたのですが、ここでは勝手ながら、一般的な並べ方に直させて頂きました。御了承下さい。

## ◎世田谷区 K・Wさん

・第1章「ここが気になる?!」

母と子、若者の生き方、宮沢賢治、TV視聴率など、『タロウ』の作品世界、あるいは特撮作品世界のみにとどまるわけではないファクターの考察が第1章に来ています。この目次立てには「はじめに」に書かれている「懐かしの～という観点の排除」との筆者の心意気があらわれている、と考えます。つまり読者対象を30歳前後のマニアにしぼらず、より広範な読者を想定し、五十年後、百年後まで資料・考察の叩き台として価値ある本づくりを目指したと考えます。

「緑のおばさんに関する謎」～「ウルトラマンタロウ誕生の謎」と「ドンちゃんVS風の又三郎」が秀逸。どちらも物語の世界内に立脚しての謎解きゆえ好感。僕は宮沢賢治のファンですが、都会っ子⇕田舎っ子の考察には興奮しました。早速ビデオを借り、32話を見ました。

このことは大事なことだと思います。つまり、この本の読者が、読み終わって『タロウ』を見ようと思ったのです。僕は食わず嫌いで、『タロウ』を見ておりません。そういった人がこの本を読んで『タロウ』を見たいと思う。ここにもこの本の価値の大きな一端がうかがえると思います。

・第2章「OUR HERO」

「光太郎の口癖」「ウルトラジャンプ!」が印象に残りました。ただ、この章では考察よりも記録が主体です。筆者独特の文章が楽しめず、物足りませんでした。

・第3章「ZAT＋白鳥家」
僕が登場人物（人間のキャラクター）に興味がそれほど無いからでしょうか、少々読むのに疲れました。でも後半の「ZAT自慢の大作戦！」からの緻細なデータと理路整然の考察には大好感でした。

・第4章「『タロウ』怪獣の変遷」
怪獣が好きな僕としては、他の章に比べてページ数が少ないことが口惜しかった。でも「最後に」の項を読んで納得。良い着眼点でした。なにより筆者の理路整然とした論述スタイルが見事にハマッた珠玉の一章と思います。

・第6章「各話解説＋次回予告」
メインディッシュのつもりで読みました。あらすじ、ゲストキャラクター……といった項目に分けてのデータ的な処理ではなく、各話ごとに感想文のように解説が書かれている、いわば、文学的な処理が施されています。筆者の『タロウ』への愛着と共に、文学的才能が光っています。53話それぞれに書き方が異なって、飽きることなく読めました。　難点を申しますと、脚本家・監督・特技はこの章に書いて欲しかったです。だって読んでると「この話の脚本は誰や？」とか「特技は誰だろう？」とか思ってしまうんです。

・第7章「『タロウ』用語事典」・8章「MUSIC」
読み物と言うより事典的要素が強い章なので、読んでおりません。ざっと目を通しただけですが頭が下がります。御苦労様でした。

・第9章「ロケ地を訪ねて」＋全体について
僕も旅好きゆえ期待しました。でも説明が多過ぎて旅情を感じにくかったです。説明はガイドブック等に任せて、もっと現実と『タロウ』との狭間で遊んで欲しかった。
全体的に、誤字・脱字も少なく、レイアウトもすっきりしていて、大変読みやすかったです。

## ◎志木市　Y・Nさん

・第1章「ここが気になる?!」
「ウルトラマンタロウ誕生の謎」での「他の生命体と合体して、ウルトラ戦士となる」は、タロウよりもパワードの方が合っているのではないでしょうか（カイとパワードの合体理由はこれくらいしか思いつかない）。タロウの場合は単純に新ヒーロー誕生！　と見れば良いと思います。

・第2章「OUR HERO」
「カラータイマー」。本当に13回しか鳴っていなかったのですか？　毎回鳴っていたと思っていたので、意外でした。

・第3章「ZAT＋白鳥家」
ZATは魅力的ですが、その為、評価されないのではないでしょうか（特撮ファンも一般人も『タロウ』を評価していませんから）。私は科特隊に次いで強いと思っています。珍作戦もZATだから許されるのですし、失敗しても視聴者は笑って許せますからね。マジメなチームが立てた作戦が大ボケで失敗したのを見るのは、泣けますから。（例・WINR。電波を妨害するガボラに電波起爆式のウラン爆弾打ち込んだ5話。）

・第5章「ウルトラファミリー」
「ヒーロー共演話は、スカッとした大活躍を見せて欲しい（一四三ページ下段）」というのに私も賛成ですが、ウルトラでは『アンドロメロス』や『ウルトラマンUSA』等のチームヒーローでしか見ていないのが残念です（セブン21以外にも来るのか、等）。新作『ウルトラマンネオス』でどうなるのか少し心配です。
あと、ウルトラマンジャックという呼び方は、私は好きです。地球の恩人（＆友人）の本名呼ばないのなんて失礼でしょう（笑）。

・第7章「『タロウ』用語事典」
話数ごとの用語事典は、五十音順よりも使いやすかったです。私は、「何話の何々が知りたい」、という使い方が多いので、こういう方が良いのですよね。

・「まとめ」（三二三ページ）
『タロウ』の魅力についての説明は、私も同感です。が、東映特撮に漬かっている今の特撮ファンに通じるかどうかは……。ま、長い間に評価の変わった作品もありますから、気長に説得していくのが一番良いと思います。

## ◎横浜市 Y・Aさんより★

・全体的な感想として
三二八ページの厚さに、まずビックリ。内容も黒鮫さんの「こだわり」がヒシヒシと感じられました。第一期ウルトラや他の作品に比べ、今一つ評価の低い『タロウ』を、単なるテクニックや題材の物珍しさだけでなく、きちんと扱った同人誌として好感が持てます。
ただ、これはもう何年もファンジンを作り続けた黒鮫さんの手慣れた作業のためでしょうか、手堅い印象がありますね。同人誌の、良い意味での素人っぽさに欠けているかな、と……その分スマートで優等生的な出来具合いになっているのではないか、そんな気がします。これは善し悪しの問題ではなく、これが黒鮫建武隊のカラーなのかな、という事でしょうか。

・第1章「ここが気になる?!」について
これを敢えて第1章にした意図はよくわかりませんが、このブロックの有無によって本の印象が大きく変化する、それを考えれば有って正解だと思います。
「ドンちゃん」の項は着眼点が良いですね。正直言って『タロウ』32話なんて、全ウルトラシリーズを一つの流れとして観た場合、他のエピソードの影に隠れて埋まってしまいがちじゃないですか。黒鮫さんの「タロウ本」だからこそ取り上げられた、そんな気がします。他の四項目も、『タロウ』を語る上で避けて通れない問題を「黒鮫流」解釈でとてもおもしろくまとめてあり、この本を単なるデータ集で終わらせていない、そう感じました。
ただ、（注）がやたら多いのが気になったかな。これも「黒鮫流」なんだろうけどチョット、クドイかな。もう少し読み易くなっていればベターかな、という気がしますね。

・第2章「OUR HERO」について
『タロウ』のカッコ良さは、黒鮫さんが一番良く理解しているものと思います。僕もカッコ良いと思う！　そんなタロウをどのように解説するのかな、と気になってはいたのですが、このブロックは特に面白かった。商業誌では触れられる事の無い細かい部分をよくもまあ……ウルトラジャンプの解説は大変よくまとまっており、又、こういう情報はある程度の専門知識も必要となってくるわけで、取材の勝利とでも言えば良いのでしょうか。
変身回数・カラータイマー点滅・光太郎の口癖などは、データ収集の妙と言うのでしょうか、知っているようで実は知られていない事だと思うので、これまた楽しめました。

・第3章「ZAT＋白鳥家」について
一人一人のキャラクターをとても分析していますね。ZATのメンバーは皆、個性的だし、ハッキリしたカラーがありますから（分かりやすい性格と言う事か）、ここまで掘り下げる事が出来たのでしょう。
キャラクター、メカニック考察共に、非常に好意的に捉えているのが良い。こういうスタイルの方が読んでいる側としても安心できるし、気分が良い。又、個人の嗜好が強調されていないところも好感が持てます（この手の考察となると、やたらに個人の趣味や、過去の作品との比較論に終始してしまうケースが多いじゃないですか）。
休暇一覧・食事一覧は、よくこんな事に気がついたなと感心するばかり。でも一番好きなのはやっぱり新旧ポチだな、わしゃ……。

・第4章「『タロウ』怪獣の変遷」について
『タロウ』怪獣でのも個人によって好みが分かれるキャラクターだが、それ故か今一つキチンとした評価・分析・研究がされておらず、何となく黙殺されてきたみたいなところがありました。黒鮫さんがとても冷静に『タロウ』怪獣を分析したこのブロックは、画期的だと思いましたね。これも『タロウ』全エピソードを掌握してこそ成立するものだし、何より『タロウ』好きの黒鮫さんのハートが伝わってきますよ。
この章は『タロウ』の総括本として当然触れなければならない『タロウ』怪獣を、作品中でどのような機能を有しているか、それがどのように生かされているかという事を丁寧に扱っているところに、新鮮味が感じられます。

・第5章「ウルトラファミリー」について
このブロックも第4章と同様、ウルトラファミリーが『タロウ』作品中でどのような機能を持っているか、というところに観点を置いているところが仲々興味深いですね。ファミリーを一人一人分析する芸の細かさも良いですね。
「ウルトラ兄弟客演大好き！」という気持ち、同世代故にわかるなあ……何だかんだ苦言を呈しても、やっぱり楽しいもんね。ウルトラ兄弟のマヌケぶり丸出しのテンペラー星人前後編なんか、結局何度となく観ちゃうからね。

・第6章「各話解説＋次回予告」について
まずは全話の予告編再録、御苦労様でした。これが手間かかるんだよな、意外と……。
この本のメインブロックとも言うべき各話解説ですが、『タロウ』世界を肯定的に受けとめているところが良いですね。でも単なる肯定論だけでは、こういう文章は成立しないと思います。やはり『タロウ』が好きでなければ、ここまでのものは出来ないと思う。黒鮫さんの、『タロウ』好きの精神が最も問われるブロックでしょう。

これまではどちらかといえば否定論が多かった『タロウ』という作品に対して、「こういう風に考えている人間も居る！」、「この様に『タロウ』世界に触れてみてはどうだろうか」、「なかなかどうして、『タロウ』も捨てたもんじゃあ無いだろう！」という黒鮫さんの気持ち、そして「こだわり」がストレートに伝わって来ます。

・第7章「『タロウ』用語事典」について
コンパクトにまとまっているので、読み易いですね。シンプル・イズ・ベストって奴ですよ。放映話数順になっているのも良いです。登場人物のセリフに関しては、ポイントだけ押えてあり、好印象が持てます。

・第8章「MUSIC」について
いつもながら手慣れた構成で感服します。二種類のCDのブロックナンバーを記載してあるところも良心的ですね。BGM検索に大いに役立ちます。大塩氏のインタビューは、黒鮫さんの人脈の広さを実感させてくれます。
最後のBGM集データは、写真を絶対載せるべきだったと思う。写真の有無で印象はグッと変わった筈。一枚目のBGM集に関してはレコードナンバーも記載されておらず、黒鮫さんらしくないな、と思いました。　（※　早速調べました。191ページを参照下さい。黒鮫）

・第9章「ロケ地を訪ねて」について
大変楽しく拝見させてもらいました。ロケ地を発見しつつ旅そのものを楽しむ、こういう余裕が大切なのかも知れない。僕なんか、ロケ地を見つけるだけで満足、みたいなところがあるのですが、それでは旅行でもなんでもない、単なる捜索ですからね。頭が下がります。

・イラストについて
あんぱーこさんの絵が、本全体の印象とミスマッチなのが、かえって効果的だと思います。かわいらしい雰囲気が「タロウ」本にピッタ

りかも……。大井明氏のイラストはカッコ良いですね。プロの方なんでしょうか。ホエールの雰囲気がとても気に入っています。

・写真について

少ない故にシンプル、それだけに目立つ。ポイントのみにとどめているのが良い。第3章については、各キャラクターの表情がつかめるスチールをもう一～二枚くらい載せれば良かったのでは……表情集とまではいかなくとも、例えば笑っている顔と叫んでいる顔、一枚ずつ、という具合に。

最後のページの「タロウ、ありがとう！」は、作品世界を象徴するカットで、最終ページをこの様な型にもっていくセンスは最高！『タロウ』を知っているからこそ、このラストページには感動しました。（これは『タロウ』だからこそ、とても良いのであって、『新マン』や『エース』ではこうはいかんぞ！）

以上、長々と書き連ねましたが、本当に楽しませてもらいました。どうもありがとう。

以上、皆様、本当にありがとうございました！誉めて下さった部分に関しては私自身もテレ臭いし、厚かましい気もするので適当にカットしてしまうか、とも思ったのですが、なるべく原文のままに掲載しなければ返って失礼かと愚考し、赤面しつつ載せてしまいました。ご承知下さい。

「ALL ABOUT THE ウルトラマンタロウ」

# 正誤表 (最終版)

| ページ | 段 | 行 | (誤) | (正) |
|---|---|---|---|---|
| 48 | 上 | 1 | 宮崎県高崎市 | 宮崎県高崎町 |
| 51 | 下 | 2 | こととだろう | ことだろう |
| 67 | 下 | 1 | リアリズムもも | リアリズムも |
| 96 | 下 | 5 | 機能してので | 機能していたので |
| 101 | 上 | 30 | ページを | 123ページを |
| 115 | 上 | 20 | カンガルー | カンガルー＋コアラ |
| 128 | 下 | 17 | 『エース』27・28話 | 『エース』26・27話 |
| 131 | 上 | 3 | 『エース』14話 | 『エース』13話 |
| 139 | 下 | 4 | 幻想的なな | 幻想的な |
| 140 | 下 | | (「新マン」の項で、次の文が欠落)<br>『タロウ』34話『ウルトラ６兄弟最後の日！』<br>登場人物が使用。 | |
| 171 | 上 | 1 | 考えるて | 考えて |
| 175 | 下 | 5 | カメラは映る | カメラは移る |
| 177 | 下 | 12 | 関係ばかりが | 関係ばかりを |
| 178 | 下 | 12 | 大韓航空機の墜落 | 日航機の墜落 |
| 181 | 上 | 8 | の阿井文瓶の | 阿井文瓶の |
| 185 | 上 | 7 | 加藤隊長が | 加藤隊長による |
| 186 | 上 | 9 | その言葉を | その言葉の |
| 188 | 上 | 12 | 無いる着ぐるみ | 無い着ぐるみ |
| 188 | 上 | 20 | まとめた退治 | まとめて退治 |
| 192 | 下 | 24 | 部分が | 部分を |
| 215 | 上 | 25 | とこいつは | こいつは |
| 216 | 下 | 29 | 助名 | 助命 |
| 222 | 下 | 7 | されている、と | されている」と |
| 238 | 下 | 15 | どこの遊園地 | どこの百貨店 |
| 240 | 下 | 12 | 32話で | 31話で |
| 246 | 下 | 27 | 新00円貨 | 新100円貨 |
| 282 | 上 | 16 | (分秒) | (17分32秒) |
| 297 | 上 | 18 | 宮崎県高崎市 | 宮崎県高崎町 |
| 297 | 上 | 30〜31 | 削除<br>(「当時、宮崎では『タロウ』は放映されていなかったんだとか」という記述ですが、毎週木曜の18時から放映されていたそうです。失礼しました。) | |
| 312 | 下 | 7 | 五五〇０円 | 五五〇円 |
| 309 | 上 | 29 | ボロが出さない | ボロを出さない |
| 317 | 下 | 15 | あくまり浅間山 | あんまり浅間山 |
| 320 | 上 | 12 | カットがも | カットが |
| 320 | 下 | | 写真キャプションの(左)(右)が逆 | |
| 322 | 上 | 11 | 『ケンちゃんシリーズ』 | 『がんばれ兄ちゃん』 |
| 325 | 下 | 最終行 | グリーンハイツ203 | グリーンハイツ平野203 |

● 193ページに予告を出しました「ウルトラマンランド建設私案」につきましては、現物の開業を勘案し、製作を見合わせます。

# 『ダブルマザー』

最近、篠田三郎と朝加真由美が夫婦で、鳥越マリが代理母親の役の昼メロドラマを放送していましたよね ― 題名忘れてしまいましたが ― つい、光太郎さんと、さおりさんは結婚したんだな～妙な感動をしてしまった自分です。

（福岡市　K・Mさん）

フジの昼メロで篠田三郎と朝加真由美を見ていると、月日の流れを感じます。

（福生市　S・Tさん）

◆

……他にも同様多数の話題が寄せられました問題の昼メロ、これは95年9月いっぱいまでオンエアされていました『ダブルマザー』（フジ系・13時半～。開始はいつだったのかなあ。4月？7月？）というヤツです。鳥越・朝加・篠田の三氏が主役で、子供を生めない（不妊症？）朝加さんが鳥越さんに代理母を頼むのが第1部。その子が不良少年（万引やら何やら）に成長して両親が苦悩する、というのが第2部、という構成でした。

私、黒鮫はこの番組、終了間近に知ったため、そんなに詳しくは見られませんでした。そこで、読者の方のお便りを御紹介して、解説に替えさせて頂きたいと思います。

◆

フジテレビ『ダブルマザー』にて、決して大根役者ではない朝加真由美さんが、篠田三郎さんと、夫婦役をしています。

で、最近（㊟　この御手紙の日付は、番組終了直前の95年9月20日）は朝加さん（奥さんですが）、息子の問題が引き金になってアル中気味で、おまけに篠田さん（病院長の御主人ですね）の優柔不断さに業を煮やし、「あなたも私を責めてるんでしょ」「あなたはいつもそうよ」「私の気持ちなんて、分かってやしないんだわ」と、責め立てています。

これ、タロウ・オンリー・ファンじゃない私でさえ（でも、ウルトラ・ファンなので）、妙に嬉しい気がするんですけど。こんな絡み方でさえ、有り難い！

いきなり二十数年後に、夫婦！　しかも地球防衛よりも、思春期の息子の暴れん坊ぶりにオタオタし通しっていうのが、光太郎さんとさおりさんのカップルとは思えない（違うんだってば）。でも、イイ！

やっぱりね、これが見られるだけでも、タロウ・ファンは幸せですよ。北斗と南どころか、高峰さんと星さんの共演だって、もはやあり得ないんだもの。タロウ・ファンは、贅沢言っちゃいかんです。余りに、恵まれています。

（豊島区　M・Iさん）

◆

……いや、私も別にタロウ・オンリー・ファンじゃないんですけどね😑　最後の「贅沢言っちゃ」云々は、『タロウ』本で「朝加版さおりと小野版さおりを両方、53話分見たかった、なんて言ったら『エース』ファンから、何をゼータクな、と叱られてしまうかも」等という趣旨のことを書いたんだよね。で、本当に叱られて（？）しまった、と言う😑



私にとって、キャラと俳優とは基本的に別物なんだけど、二人以上が組み合わさって出てくれば、そりゃやっぱり連想するな、と言う方が無理だよね。そう言えば、かって『ロボット8ちゃん』も団次朗・榊原るみ両氏の共演を目当てで見始めたんだっけ。

こういう、特撮ファンだけに通じるお遊び（？）いずれ又、どこかの番組でやってくれることを期待しましょう。

# 編集後記

一年間の御無沙汰でした。96年夏発行という予告を何とかかんとか守り切れて、本当にホッとしています。

前回の『タロウ』本が三二八ページという分厚さだった為、今回は最初、かなり楽観していました。「二百ページちょっとか。前回の三分の二だな。楽勝楽勝♥」てなものだったのです。ところが、これが書けない。『タロウ』の時は、「知らないうちに、指先が勝手にワープロのキーボードを叩いている」というくらいスラスラ書けた実感があったのですが、これが今回は、毎日毎日ウンウン唸って、それでもさっぱり書けないんです。作品に対する思い入れでは『グリッドマン』も『タロウ』と変わらぬ程なのに、一体なぜ……。「自分には文才が無いのではないか」と悩んだり、「『グリッドマン』を『タロウ』と同じ料理法でこなそうという計画に無理があったのでは」と企画の変更を検討したり、まあ随分と苦しめられました。

文才の無さは事実として、ともかく今では、書けなかった理由は大体分かっています。熟成不足でした。

本放映から本作りまで、『タロウ』二十二年に対して『グリッドマン』二年強。この差です。『タロウ』本で書いた内容は、この二十二年間に、様々な方向・様々な形式で、何度も何度も頭に浮かび、整理し、時に人と論じてきた事ばかりでした。あの三百ページの中で、私自身にとって新鮮な記述は一つもありません。全て、私には当然の事ばかりでした。しかし、『グリッドマン』にはその蓄積が無いのです。無論、大好きな作品ですから意見は多々あるのですが、二百ページに渡ってオールラウンド方向から書こうとすると、この蓄積の無さが障壁となるのでした。

「良質のワインと突っ込んだ作品評は、長く寝かさないといけない。」これが今回の教訓。ま、苦労した分、思い出に残る本になった気がします。形式に関しては「良い意味での二番煎じ」を目標にしたのですが……後はお楽しみ頂ければ幸いです。

なお、シナリオ入手にあたって、吉田健翁様・矢向元住君の御両人の協力を頂きました。又、大井明陛下に無理を言って、素晴らしいイラストを描いて貰いました。ありがとうございました。

## 参考文献

・電光超人グリッドマン超全集（小学館）
・宇宙船　63～67号（朝日ソノラマ）
・電光超人グリッドマン　オリジナル・サウンドトラック（CD／ビクター　エンタテインメント）
・別冊みでぃあむマガジン　電光超人グリッドマン（同人誌／ミディアムファクトリー）

【 奥付け 】

どっかり鯨12号
ALL ABOUT THE★電光超人グリッドマン

執筆・編集　／　黒鮫建武隊
イラスト　／　大井明 陛下　（P. 18・65・68他）
（敬称略）　　あんぱーこ
発行年月日　／　1996年8月1日

連絡先　／〒271
松戸市西馬橋蔵元町183
グリーンハイツ平野203
山田あゆみ

※　本誌は営利を目的としておりません。
※　御感想お待ちしています。なお、頂いた御感想は、「どっかり鯨」誌上で、イニシャルにて紹介させていただく場合がありますので、ご了承下さい。
※「どっかり鯨」10号までの在庫はありません。




GRIDMAN,



Forever……




どっかり鯨 12号




ALL ABOUT THE
電光超人グリッドマン

黒鮫建武隊

ウルトラの隠れた定番ロケ地を偲ぶ……

# 赤坂ウルトラ伝説

## ― 忘れじのＴＢＳ旧局舎 ―

構成・発行：矢向元住
黒鮫建武隊

【内　容】

第１部　「ＴＢＳ旧局舎／ありし日の撮影ポイント」

94年に解体されたＴＢＳ旧局舎を、プライベート・スナップの数々で紹介。幼い頃から馴染んできたあの風景を、今一度思い起こしながら、誌上見物をお楽しみ下さい。

第２部　「ロングインタビュー／赤松慶人　持ち道具の世界」

現役のテレビマンとして十年のキャリアを持つ赤松（矢向）が語る、ＴＶドラマやバラエティー番組の舞台裏。「スーパーヒーロー大相撲大会（天才たけしの元気が出るテレビ）」・「潮風に飛べ!!　ウルトラマン」・「ウルトラマンを作った男たち」等々のメイキング話から、特撮ファンお馴染みの俳優さんたちとの出会い、旧局舎解体前後の様子等、興味深い話題を満載！

【おことわり】

本書は95年３月に企画し、以来一年強の製作期間を経て完成に漕ぎつけました。従いまして、96年に発覚・社会問題となった、「オウムビデオ事件」に関しては全く意識しておらず、内容的にも一切、無縁です。

【体　裁・価　格】

- Ｂ５版３４ページ（横書き）
- 価格；４００円（送料；一冊１９０円・二冊２７０円）

申込書に御記入の上、代金分の無記名定額小為替（郵便局で売っています）と送料分の郵便切手を同封し、下記住所までお送り下さい。

〒271　松戸市西馬橋蔵元町183 グリーンハイツ平野203　山田あゆみ

（↓切り取り↓）

---

（↑切り取り↑）

「赤坂ウルトラ伝説」通販申込書

御芳名＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　希望部数　一冊　　二冊

↑ ○で囲んで下さい ↑

御住所（〒　　　　）＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

「ALL ABOUT THE ★
電光超人グリッドマン」

# 正誤表

| ページ | 段 | 行 | （誤） | （正） |
|---|---|---|---|---|
| 8 | 上 | 27 | 『がんばれ　ロボコン』 | 『がんばれ!!ロボコン』 |
| 11 | 上 | | （28行目と29行目の間に、次の一行が欠落） | |
| | | | た戦闘機は、合成で飛び回っている。これらがもし、ジェットビ | |
| 15 | 上 | 2 | 写真は　話 | 写真は29話 |
| 15 | 上 | 12 | れ言ったポーズ | れと言ったポーズ |
| 24 | 上 | 17 | 『ぎくっ！スケバンゆか　』 | 『ぎくっ！スケバンゆか!?』 |
| 24 | 上 | 28 | 十五回登場 | 十六回登場 |
| 70 | 下 | 17 | 楽しみめるように | 楽しめるように |
| 90 | 下 | 13 | ドカーン、スガーン | ドカーン、ズガーン |
| 100 | 上 | 7 | コンピーターワールド | コンピューターワールド |
| 116 | 上 | 11 | 『恋！バイオテクノロジー』 | 『恋！バイオフラワー』 |
| 128 | 下 | 23 | （　ページ参照） | （180ページ参照） |
| 132 | 下 | 22 | 70年代後半以以降の | 70年代後半以降の |
| 149 | | | （第５章の取材日が欠落。96年３月２日・土曜日です） | |
| 152 | 上 | 19 | ８は道路の反対側から | ７は道路の反対側から |
| 152 | 上 | 20 | 写真７の | 写真８の |
| 152 | 上 | 25 | 『一平、チビる　』 | 『一平、チビる!?』 |
| 172 | 上 | 12 | 覗き見るしている | 覗き見している |
| 182 | 上 | 3 | コミュニケーション | コミュニケーター |
| 192 | 上 | 3 | 読者諸兄からにいただいた | 読者諸兄からいただいた |
| 192 | 上 | 14 | 味わえないでだろう | 味わえないだろう |